Manual das Vantagens

ALPHA

Suplemento para

3D&T ALPHA

Compilação

Rodrigo "Mataro" Lima da Silva

Versão 1.6

Criação Sistema 3D&T Alpha:
Marcelo Cassaro

Edição e Revisão: Mataro

Diaframação: Mataro

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas loja e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Direitos Autorais

As vantagens e Desvantagens encontradas aqui foram retiradas de várias fontes diferentes que é quase impossível listar todas aqui, Peço desculpas a quem ficar ofendido com isso. Algumas adaptações das regras para 3D&T Alpha foram Criadas por Rodrigo "Mataro" Lima da Silva.

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

Índice

Introdução

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo. Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será.

Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis - quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona.

A maior parte das Vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia.

Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida. "E porque eu ia querer algo assim?" você pergunta.

Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou totalmente sem problemas - ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características, Vantagens, Focus ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

ACESSO

A seguir você vai encontrar uma longa lista de Vantagens e Desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer Vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas elas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...

A quantidade de Desvantagens que se pode ter durante a criação de personagem depende do Mestre e da pontuação (veja no capítulo O Herói). Contudo, nunca nenhum personagem recém criado pode ter mais de três Desvantagens, e nem acumular mais de -6 pontos no total.

Em alguns casos, o Mestre pode determinar que esta ou aquela Vantagem (ou Desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo, ou se a magia é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros, o Mestre pode proibir todas as Vantagens e Desvantagens ligadas a magia (Resistência à Magia, Restrição de Magia, Fetiche...).

VANTAGENS COM CUSTO EM PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Você verá nas próximas páginas vantagens com custo em PE(Pontos de Experiência), estas vantagens só podem ser conquistadas durante aventuras, depois que o personagem conquistar alguns Pontos de Experiência, Você também verá algumas Desvantagens Com custo de 0 Pontos, estas Desvantagens assim Como as Vantagens que Custam PE recomendo ao mestre só liberar para o personagem adquiri-las no decorrer das Aventuras.

VANTAGENS E DESVANTAGENS CONQUISTADAS E PERDIDAS

Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1; ou então um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, exatamente como a Vantagem Reflexão. Neste caso, o que acontece?

O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes? Não. Pontos só servem para comprar Características, Vantagens e Focus durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e Pontos de Experiência.

Não é preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: esta é simplesmente a merecida recompensa por seu esforço. E vale lembrar que também é possível PERDER uma Vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você.

O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, uma máquina de drenar poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça.

Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou abandonar você para sempre. Você não recebe de volta pontos por uma Vantagem perdida. Obviamente, assim como se pode ganhar uma nova Vantagem durante uma aventura, o inverso também é válido; você pode receber uma ou mais Desvantagens, gostando disso ou não! Se estragou os planos de um grande vilão, pode estar certo de que agora ele será seu Inimigo. Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo.

E se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma Maldição sobre você, entre outras possibilidades.

Desnecessário dizer, uma Desvantagem recebida durante uma aventura NÃO dá pontos para gastar. Livrar-se de Desvantagens também é possível, mas sempre vai exigir MUITO tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um Morto-Vivo, desfazer sua Má Fama... enfim, tentar melhorar sua vida.

Há duas formas de fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a Desvantagem, ou apenas em campanha, e isso vai depender do julgamento do Mestre. . Nossa intenção sempre foi rever algumas limitações de 3D&T para torná-lo ainda mais genérico e desafiador.

Nenhum cenário será oferecido neste suplemento, mas agora é possível adaptar além dos tradicionais cenários de Supers com fidelidade, simular os jogos de Terror com Anjos, Vampiros e outras criaturas sobrenaturais, Game Fighter, Space Opera ou Cyberpunk para os jogadores ou ainda criar seu próprio mundo de seres superpoderosos.

DIFERENÇAS A SEREM OBSERVADAS

Abaixo segue a lista das diferenças que os fãs de 3D&T devem estar atentos neste Suplemento em relação ao Manual 3D&T Alfa, à Dragão Brasil Especial Ufo Team e o 3D&T Fastplay:

1° Algumas Vantagens foram remanejadas para novas seções como meio de facilitar a consulta. O Mestre poderá, como sempre, decidir se determinada Vantagem está acessível ou não aos jogadores.

2° Você irá encontrar vantagens com o custo em PEs (Pontos de Experiência) sugiro que estas vantagens sejam compradas no decorrer das aventuras, mas podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; lembrando que 10 PE valem um ponto normal de personagem.

3°Todos os Poderes que precisam da retenção de PMs no alvo têm seu efeito cancelado sempre que o Encantador tomar seus pontos de volta independente da distância e, em alguns casos a critério do Mestre, quando seus PVs chegam a 0 (zero).

4° As regras de magia mencionadas serão relativas às da última edição do Manual 3D&T Alfa e não o sistema antigo de Fócus.

5° Você irá encontrar muitas vantagens com o seu custo em Pontos de Experiência [PE] que não podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; só mais tarde com Pontos de Experiência.

6º Para efeitos de regras a cada duas Desvantagens de 0 pontos equivalem a uma de 1 ponto somente na criação do personagem.

7º Parte (quase todas) das Vantagens/ Desvantagens/Poderes a seguir foi adaptada do — Superpoderes para 3D&T, Manual da Magia ALPHA, Manual dos Super Heróis, 3D& Tants & Masterminds, e muitos outros que nem lembro mais.

ALGUMAS INFORMAÇÕES

CLASSIFICAÇÃO DAS VANTAGENS ÚNICAS

As vantagens únicas são classificadas em seis grandes grupos:

·**Humanos.**

·**Semi-humanos.** Anão, Elfo, Elfo Negro, Gnomo, Halfling, Meio-Elfo, Meio-Orc.

·**Humanóides.** Alien, Anfíbio, Centauro, Goblin, Kemono, Meio-Dragão, Minotauro, Ogre, Troglodita.

·**Youkai.** Anjo, Demônio, Fada, Licantropo, Meio-Abissal, Meio-Celestial, Meio-Gênio.

·**Construtos.** Andróide, Ciborgue, Golem, Mecha, Meio-Golem, Nanomorfo, Robô Positrônico.

•Mortos-Vivos. Esqueleto, Fantasma, Múmia, Vampiro, Zumbi.

DANOS EXISTENTES

DANO FÍSICO

•Corte. Lâminas ou objetos afiados. Espadas, machados, garras...

•Perfuração. Armas pontudas ou armas de fogo. Flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas...

•Esmagamento. Armas sem partes afiadas ou pontudas, ou deslocamento de matéria (como explosões). Socos, chutes, clavas, martelos, pedras, bombas, granadas, gravitacional,telecinético,vibração, ...

DANO POR ENERGIA

•Fogo. Lança-chamas, bolas de fogo, raio laser, bombas incendiárias, microondas, radiação, plasma...

•Frio. Raio congelante, bolas de neve, chuva de gelo...

•Elétrico. Choques e relâmpagos em geral.

•Químico. Ácido, fumaça, veneno, toxinas, poluentes, líquidos perigosos em geral, radiação...

•Sônico. Estrondo sônico, vento, magias musicais...

MOVIMENTO

Velocidade normal. A velocidade de passo normal para um personagem é igual a Hx10km/h ou Rx10km/h, aquele que for menor. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar. Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora.

Personagens com H0 ou R0 viajam a 5km/h. Velocidade máxima. Em situações de combate, todos os personagens se movem com a uma velocidade igual a Habilidade x 10 metros por turno. Os bônus oferecidos por vantagens como Aceleração (H+1) e Teleporte (H+2) aumentam essa velocidade.

Um personagem pode correr até meia hora nessa velocidade sem se cansar. Após esses 30min, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada meia hora extra de corrida. Em caso de falha, cai exausto por 1d horas.

Personagens com H0 têm velocidade máxima de 5 metros por turno.

Nadando. Metade da velocidade normal (ou máxima). H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Natação). Anfíbios nadam com velocidade normal (ou máxima).

Escalando. Um quarto da velocidade normal. H+1 se tiver perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a especialização Alpinismo).

Voando. Personagens capazes de voar movem-se duas vezes mais que em terra, em velocidade normal ou máxima.

Caindo: 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.

Personagens incansáveis. Construtos e mortos-vivos não precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade não é limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade.

Eles também não fazem testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

PRIVAÇÕES

Respiração. O tempo máximo que se pode prender a respiração é igual a Rx5 minutos, em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência quando em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Construtos e mortos-vivos não precisam respirar.

Fome e Sede. O tempo máximo que se pode ficar sem comer e/ou beber é igual à sua Resistência, em dias. Esgotado esse tempo, sua Resistência cai 1 ponto por dia (seus PVs e PMs caem na mesma proporção). Se chegar a 0 PVs e não comer ou beber, morrerá no dia seguinte. Construtos e mortos-vivos não precisam comer ou beber.

Sono. Um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até Rx12 horas.

Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com penalidade cumulativa de –1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1. Construtos e mortos-vivos não... ah, você já sabe.

Vantagens Gerais

Adaptador [1 PONTO]

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Essa Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja Tipos de Dano. Usar essa Vantagem não consome Pontos de Magia.

Aparência inofensiva [1 PONTO]

Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.

Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente - você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate.

Arena [1 PONTO]

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de terreno ou condição. Você ganha H+2 quando está em sua Arena, apenas em situações de combate. Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal para um duelo, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate. A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do mestre. Eis algumas sugestões:

•Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).
•**Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).
•**Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).
•**Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).
•**Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).
•**Um único lugar do mundo** (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Boa Fama [1 PONTO]

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única

luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também problemas. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

Carisma [1 PONTO]

Você é atraente para pessoas do sexo oposto e tem uma enorme facilidade para fazer amigos. Isso funciona como a Vantagem Aparência Inofensiva apenas para pessoas do sexo oposto, ainda concede um bônus de +2 nas Perícias Artes e Manipulação, somente com o sexo oposto.

Energia Extra [1 OU 2 PONTOS]

Quando ferido você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus pontos de vida. Você gasta 2 PMs para recuperar todos os seus PVs.

Usar Energia Extra leva um turno, e você não pode fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra. Existem dois níveis dessa Vantagem: por [+1 ponto] você só pode usar Energia Extra para quando estiver Perto da Morte (Veja em Pontos de Vida no Manual). Mas por [+2 pontos] a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento. Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...).

Energia Vital (2 PONTOS)

Você pode usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.

2 PVs valem 1 PM. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Pontos de Vida Extras [1 PONTO CADA]

Você tem Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência. Cada vez que compra esta vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4 (ou seja, 20 PVs).

Esta vantagem não afeta sua Resistência verdadeira e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs. Na prática á só adicionar +10 PVs ao usuário cada vez que se comprar esta vantagem.

Pontos de Magia Extra [1 PONTO CADA]

Com esta Vantagem você possui Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência – Podendo inclusive, exceder o limite máximo.

Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você têm R3 (15 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R5. Ou seja, 25 PMs. Não afeta a Resistência, Pontos de Vida e pode ser comprada várias vezes (na prática soma-se +10 aos PMs).

Iniciativa Aprimorada [1 PONTO]

Você recebe um bônus de +2 na iniciativa. Você não pode ser surpreendido sempre tendo direito a rolar a iniciativa ou esquiva caso seja atado numa situação em que outros estariam desprevenidos.

Inimigo [1 PONTO CADA]

Você é especialmente treinado em combater certo tipo de criatura, conhecendo bem seus poderes e fraquezas. Escolha entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, incluindo mortos-vivos, ou construtos (incluindo máquinas).

Você recebe **H+2** em **combate** e **testes de perícias** envolvendo criaturas deste tipo.

O mestre pode proibir esta vantagem, por exemplo, em mundos e campanhas onde só existam humanos (não é justo pagar 1 ponto para ter H+2 contra *todo mundo*), ou onde outras criaturas sejam muito raras.

Ligação Natural [1 PONTO]

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram.

Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para protege o companheiro – que, por sua vez, vai retribuir essa proteção. Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem receber pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento.

Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distante estejam. A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características pelas

3D semanas seguintes. Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.

Poder Oculto (1 PONTO)

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do mestre), pode manifestar características superiores. Você pode gastar 2 Pontos de Magia para aumentar uma característica qualquer em +1. Você pode aumentar qualquer número de características até um máximo de +5. O Poder Oculto não pode ser ativado ou mantido em situações que não envolvem perigo. Isso significa que você não pode ativá-lo antes de uma luta.

Além disso, ativar o Poder Oculto leva tempo: 1 turno para cada aumento de +1. Por exemplo, se você quer aumentar Força +2 e Habilidade +3, vai gastar 10 Pontos de Magia e também 5 turnos. Em combate, apenas um inimigo muito honrado, confiante ou estúpido permitirá que você tenha todo esse tempo. Você não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra para aumentar seu poder. Se receber qualquer ataque, será considerado indefeso (apenas sua Armadura conta em sua Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida. Uma vez ativado, o Poder Oculto dura até o fim do combate. Se a qualquer momento você ficar com 0 Pvs,qualquer aumento de poder é perdido.

Poder Oculto Superior [+2 Pontos]: Igual a poder oculto normal só que você pode comprar vantagens para o seu personagem. Cada ponto que a vantagem custar custará 1 PM e 1 turno para ativar, também pode-se continuar aumentando as características do mesmo modo que Poder Oculto normal.

Sorte (1 PONTO)

Você é o foco de boa sorte aonde quer que vá. As coisas funcionam de uma maneira melhor pra você e a vida lhe sorri. Sempre terá uma chance de que as coisas dêem certo pra você. Em regras, o jogador gasta 1 PM e pode rolar 1d após ele ter falhado em qualquer tipo de teste (com exceção de Esquivas). Em caso de resultado 1 ou 2, o personagem teve sorte e poderá realizar mais um novo teste naquele turno. Em caso de nova falha, não são mais permitidos novos —testes de sorte naquele dia (—hoje não é meu dia de sorte...). Esta Vantagem não pode ser combinada com a Desvantagem Azar.

Sorte Exagerada (+1 Ponto): É como imortal mas melhor. Seu personagem é muito sortudo! O Mestre deve conceder dano mínimo às jogadas de dados em quedas, explosões, dano aleatório e afins. O Personagem SEMPRE sobrevive aos acontecimentos mais improváveis que a aventura permitir e só poderá morrer em combate (ainda tem a possibilidade de ressuscitar na aventura seguinte). Por alguma razão as leis naturais seguem o curso de ação para salvar sua vida nos momentos de aperto: a arma do bandido emperra, ao saltar do prédio em chama terá a queda amortecida por toldos até chegar ao térreo, pára um caminhão com um carregamento de colchões quando você olha pela janela do terceiro andar, acaba a energia elétrica no momento do tiroteio, etc.

Superpoder (VARIÁVEL)

Com esta vantagem, você pode comprar magias como superpoderes. Você ainda precisa pagar todos os Pontos de Magia para ativar seu superpoder, como se estivesse conjurando a magia em questão. Seu superpoder é igual à magia em todos os benefícios e limitações.

Lembre-se ainda que superpoderes não são magias! Você não pode ensiná-los a outros personagens, nem fabricar pergaminhos, poções ou armas mágicas a partir deles. Entretanto, superpoderes afetam magia e criaturas mágicas normalmente.

O custo de cada superpoder obedece a tabela abaixo:

Custo de Magia (em PMs) — Custo do Superpoder (em pontos de personagem)

Até 5 PM — 1 ponto

Entre 6 e 20 PM — 2 pontos

Mais de 20 PM — 3 pontos

Algumas magias têm custo variável. A magia Cura Mágica, por exemplo, custa no mínimo 2 PM para ser conjurada (curando 1d Pontos de Vida), mas você pode gastar múltiplos de 2 para curar mais PV (4 PM para 2d, 6 PM para 3d, e assim por diante). Se você comprar Cura Mágica como um superpoder pagando 1 ponto, pode usar tanto a versão que cura 1d Pontos de Vida quanto a que cura 2d (pagando respectivamente 2 e 4 PM para usá-la). Mas para usar a versão que cura 3d (e custa 6 PM), você precisa pagar 2 pontos pelo Superpoder Cura Mágica (mas pode usar qualquer versão gastando até 20 PM!).

Aviso para o mestre: algumas magias podem desequilibrar o jogo. Desejo, Morte Estelar e Buraco negro têm efeitos muito fortes, e não deveriam estar disponíveis para supers iniciantes; ficam melhor para PNJs e ameaças de escala cósmica! Se um superpoder parecer apelativo demais, não hesite em cortá-lo de sua mesa de jogo.

Um Superpoder NÃO VAI afetar criaturas que sejam afetadas apenas por magia.

Desvantagens para Super Poderes

O jogador pode aplicar diversas desvantagens especiais ao seu feitiço, limitando as formas como pode usá-lo. A vantagem em fazer isso é que irá diminuir o seu custo final em PMs, diminuindo também o valor de Habilidade necessário para usá-lo. Estas desvantagens afetam apenas o superpoder a que estão ligadas (ter um superpoder com Fetiche, por exemplo, não significa necessariamente que todos os seus poderes

precisarão tê-lo), não dão pontos de personagem, e não contam no limite de desvantagens que ele pode adquirir. Obviamente, nenhum superpoder pode custar menos de 1 PM para ser usado, independente de quantas desvantagens possua.

Fetiche (-1 PM). O personagem precisa de algum item especial para utilizar o seu poder. Exemplos poderiam ser uma geringonça tecnológica, um amuleto místico, um item encantado, etc. Se não puder utilizar este item por algum motivo - por exemplo, se o personagem o derrubou ou algum oponente o desarmou em combate - o poder não poderá ser usado.

Força Máxima (-1 PM). Esta desvantagem só pode ser usada com superpoderes que tenham custo variável - por exemplo, um superpoder de Ataque Mágico ou Força Mágica. Com ela, o personagem não terá controle sobre o poder utilizado, e só poderá usá-lo com força máxima, gastando sempre o máximo de PMs possível pela sua Habilidade e as regras do feitiço original.

Poder Vergonhoso (0 a -1 PM). O poder tem algum efeito indesejado para o personagem, como um efeito sonoro, luzes coloridas, etc. Pode ser um efeito **Agradável** (-1 PM), **Constrangedor** (-1 PM), **Exagerado** (-1 PM) ou **Hentai** (-0 PMs), como na desvantagem de mesmo nome (Manual Alpha, pg. 1d+45).

Poder Vingativo (-1 PM). O superpoder cobra um preço em sofrimento para poder ser usado. Sempre que utilizá-lo, além do custo em PMs, o personagem também sofrerá 1 ponto de dano, que não pode ser absorvido por FD ou qualquer tipo de teste. Exceto por isso, ele funciona normalmente.

Restrição de Poder (-1 a -3 PMs). O poder não funciona quando está sob uma condição específica, como durante uma fase da lua, estação do ano, estado de espírito, condição climática, etc. Por -1 PM será uma condição Incomum, presente pelo menos 25% do tempo; por -2 PMs, será uma condição Comum, presente em 50% do tempo; e por -3 PMs será uma condição Muito Comum, presente em 75% do tempo.

Uso Limitado (-1 a -3 PMs). O poder só pode ser usado uma quantidade de vezes por dia igual à sua **Hx3** (-1 PM), **Hx2** (-2 PMs) ou **H** (-3 PMs). Se você tiver H3, por exemplo, e adquirir a desvantagem de -1 PMs, você só poderá utilizá-lo nove vezes por dia, mesmo que a sua quantidade de PMs permitisse mais do que isso. Uma vez esgotada esse número de usos, o personagem precisará de um tempo de descanso para poder usá-lo novamente, para recuperar as suas energias, recarregar as baterias do equipamento, etc.

Status [1 PONTO]

A lei se aplica de forma diferente a você, normalmente por ser um poderoso militar, sacerdote, jurista, empresário, político, nobre ou outro membro da classe dominante. Status confere o direito de portar armas ou guarda pessoal, ser julgado apenas por tribunais específicos, livre acesso a praticamente qualquer lugar, confiabilidade quase inquestionável, modificar leis ou estar acima dela, influenciar os rumos do poder, da opinião pública e dos tribunais em uma região. Normalmente sua presença impõe respeito e temor à maioria das pessoas da sua cultura sendo tratado com deferência. Outro benefício é o bônus de +1 em todas as Especializações da Perícia Manipulação. Você é tão conhecido como alguém que tenha Boa ou Má Fama.

Coração de Pedra [1 PONTO]

É como resistência à magia (veja Manual 3D&T Alpha pag. 37), mas só relacionado a coisas mundanas (não mágicas).Você é frio e calculista e consegue manter sua mente equilibrada, dificilmente sendo dominado ou convencido a fazer algo. Você recebe mais **+**2 nos Testes de Resistência para resistir a ser convencido de algo, dominado, ter a mente invadida.

Sono de Pluma [5 PE]

Um pio na noite pode ser apenas um esquilo, mas também pode ser um orc com um machado de duas mãos. E um sono leve pode ser a salvação nestes casos. Você não pode ser surpreendido enquanto estiver dormindo.Você acorda. Você também consegue

Desvantagens Gerais

Punições

Não é fácil obrigar um jogador a representar, especialmente quando se trata de suas fraquezas. O exemplo mais severo são os Códigos de Honra. Sugerimos como solução para jogadores que desrespeitem suas obrigações morais, a perda PERMANENTE de 1 Ponto numa Característica a escolha do Mestre caso violem o seu Código de Honra. Outra penalidade opcional para os usuários de um Código de Honra seria nunca quebra uma promessa quando jurada em nome do seu Código (ex: ―Palavra de caçador!‖), Outra punição Pode ser que o personagem ganhe a desvantagem Má Fama sem ganhar pontos por ela.

Alvo [-1 PONTO]

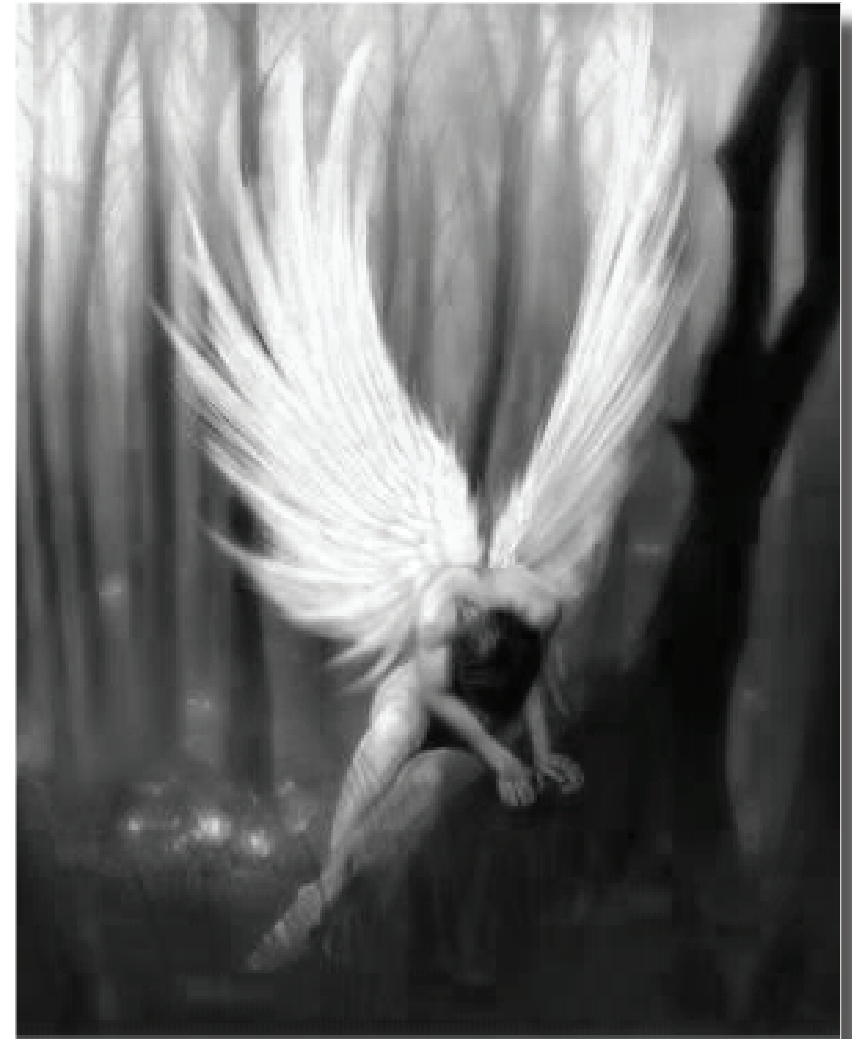
Seu personagem sempre provoca os oponentes em combate, e eles tendem a mirar o ataque nele, ao invés de seus companheiros.

Sempre que entra em combate, seu personagem passa a provocar, com ofensas ou gestos todos os inimigos no campo de batalha. Mesmo que haja algum aliado seu lhe auxiliando em combate, a maioria dos oponentes irão mirar os ataques em você, em números se traduz que pelo menos 60% (aredondado pra cima) dos inimigos irão atacar o seu personagem.

EX: Dos 5 inimigos que estiverem enfrentando o grupo, 3 atacarão o Alvo, 6 inimogos, 4 irão atacar o usuáio desta desvantagem, e assim por diante.

Eles só irão atacar seus companheiros, após terem vencido ou eliminado o seu personagem.

Alergia [-1 PONTO]

Você tem uma repulsa orgânica ou mística incontrolável a alguma substância ou evento. O contato com o objeto de sua Alergia irrita visivelmente seu organismo, a ingestão ou contato causa muita dor e 1D pontos de dano, também é impossível cruzar territórios repletos com seu fator alérgico. Sofre ainda os efeitos de uma Fobia Suave. São exemplos de fatores alérgicos alho, acônito, rosas, água corrente, água benta, sal, abelhas, polém, frio, etc.

Ambiente Especial [-1 PONTO]

Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou terreno que não existe em abundância no local da campanha. Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um número de dias igual à sua Resistência: quando esse prazo se esgota você começa a perder 1 ponto de Força e 1 de Resistência por dia (com isso seus Pontos de Vida e de Magia também vão cair!). Você ficará fraco, mas não morrerá – um personagem ainda pode continuar vivo com F0, R0 e apenas 1 PV. Para evitar isso ou restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

Assombrado [-2 PONTOS]

Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo. Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado. Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

Azar [-1 PONTO]

É uma espécie de Maldição, mas pior. Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada. Você sempre terá uma chance de que as coisas não dêem certas. Em regras, o jogador deve rolar 1d após ele ter sido bem sucedido em qualquer tipo de teste (com exceção de Esquivas). Em caso de um resultado 6, o personagem foi azarado e seu sucesso no teste anterior é cancelado. Um mago com esta Desvantagem é um desastre, pois deverá rolar 1d até mesmo antes de conjurar uma magia. Um resultado 6 representa a falha na conjuração da magia (e a perda dos Pontos de Magia necessários).

O Mestre terá também a liberdade de fazer alguma coisa sair errada para você uma vez em cada SESSÃO de jogo (se alguma coisa, ou teste, ainda não deram errado). Esta Desvantagem não pode ser combinada com a Vantagem Sorte

Criança [-1 PONTO]

Você é uma criança. Possui baixa estatua, como em Modelo Especial, sofre as restrições culturais quanto à idade, não pode investir mais do que 1 ponto em Perícias, a não ser que tenha a Vantagem Genialidade, e tem acesos emocionais típicos de uma criança como credulidade, teimosia e histeria.

Deficiência Física (0 A –2 PONTOS)

Audição Ruim [0 pontos]: você sofre um redutor de H–1 para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se você adquirir Audição Aguçada, restaurando sua audição normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia).

Cego [–2 pontos]: um cego sofre um redutor de H–1 para fazer ataques corporais, e H–3 para ataques à distância e esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H–1 para ataques à distância e esquivas). Um cego também sofre um redutor de H–1 para notar inimigos escondidos, utilizando apenas seus outros sentidos (em algumas situações, caso você não consiga ouvir ou cheirar, o teste nem mesmo será permitido). Sentidos Especiais como Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raio X são anulados pela cegueira. Contudo, para certas criaturas que não dependem da visão — como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar — esta será uma desvantagem de –1 ponto.

Míope (-0 Pontos): você é míope. Tem um redutor de -1 em Habilidade e Poder de Fogo (apenas para testes) para cada 20 metros de distância. Além disso, você tem dificuldade para reconhecer pessoas à distância, ou no meio de multidões, a menos que esteja usando óculos adequados.

Mudo [–1 ponto]: um personagem mudo tem dificuldade para se comunicar, exceto com personagens ligados a vantagens ou desvantagens (Aliado, Mentor, Patrono, Protegido Indefeso...).

Testes de perícias que envolvam ações sociais (como Arte, Manipulação, Investigação, Crime e outras, quando exigem interação com outras pessoas) serão sempre considerados difíceis. Um conjurador mudo não pode lançar magias, exceto através de A Mágica Silenciosa de Talude.

Sem Faro [0 pontos]: você não pode sentir o cheiro e o gosto de nada. Em algumas situações esta condição pode ser vantajosa (o gás pestilento de um trog não terá efeito sobre você), mas também pode colocar você em perigo (você não pode, por exemplo, sentir o cheiro de algo queimando). Para você, todo tipo de comida tem o mesmo gosto (nenhum). Exceto pela aparência, você não pode dizer se um alimento está estragado. Por outro lado, você raramente passa fome, pois consegue comer coisas capazes de revirar o estômago de um avestruz. Faro Aguçado é cancelado por esta desvantagem.

Surdo [-1 ponto]: uma pessoa surda sofre um redutor de H–1 em testes para notar inimigos escondidos (em algumas situações, caso você não consiga ver, o teste nem mesmo será permitido). Você pode ler os lábios de alguém se tiver as perícias Idiomas, Investigação, ou a especialização Leitura de Lábios (ou ainda a magia de mesmo nome). Audição Aguçada e Radar são cancelados pela surdez.

Visão Ruim [0 pontos]: você é caolho, míope ou enxerga mal por alguma outra razão, sofrendo um redutor de H–1 para ataques à distância e esquivas. Também sofre um redutor de H–1 em testes para notar inimigos escondidos. Esta condição é cancelada se adquirir Visão Aguçada, restaurando sua visão normal (mas neste caso sem oferecer os benefícios normais da vantagem ou magia). Limitações para o sentido da

visão.

Curta Distância [-1 ponto]: você enxerga bem até pouco mais de 2m de distância, a partir daí não é possível distinguir absolutamente mais nada.

Daltonismo Agudo [-0 ponto]: enxerga apenas algumas cores e seus tons intermediários, isso trará dificuldades para interpretar mapas, informações de radar, metais preciosos, lugares, etc... Causando um redutor de -1 em vários testes de Perícia.

Óculos [-1 ponto]: Você precisa de óculos para enxergar. Se eles você sofre os redutores de cegueira de -1 na Habilidade em combates corpo-a-corpo e -3 em combates à distância (Sentidos Especiais diminuem o redutor para -2). Se em qualquer momento fora de combate você receber mais de 1 ponto de dano faça um teste de Habilidade, se falhar os óculos caem. Em combate seu adversário poderá atingir especialmente seus óculos ou visor com um redutor de -1 na FA. Em qualquer dos casos recuperar os óculos exige 1 turno, mas você estará vulnerável neste intervalo de tempo.

Dependência [-2 PONTOS]

Você depende do consumo de alguma coisa rara, muito cara, proibida, desumana, mortal ou com algum efeito colateral qu reduz em -1 a sua Habilidade durante 1d horas. Em alguns casos diante de seu objeto de Dependência precisará fazer um teste de Resistência para evitar consumi-lo. Sua dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer vai sofrer um redutor cumulativo de -1 em Resistência (o que também reduz seus PVs e PMs) por dia. Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não prover a Dependência morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retorna imediatamente ao normal. São exemplos de Dependências: heroína, ópio, sedativos, plutônio, carne humana, sangue, ouro, etc.

Descontrole [-1 PONTO]

Aproximadamente a cada 6 horas, em situações de stress e combate teste Resistência. No caso de uma falha seus Poderes funcionam sem controle por 1d rodadas, gastando os seus PMs.

Devoção [-2 PONTOS]

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa. Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo – e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de -1 em TODAS as suas Características. Você NÃO pode possuir uma

Devoção que seria usada em TODAS as situações de combate como —derrotar todos os meus oponentes ou —lutar sempre para provar minha força.

Efeito Colateral [-1 PONTO]

Sempre que executa seus Poderes uma reação incomoda acontece: correntes elétricas sobrecarregam, pessoas sentem dor, paredes vertem sangue, metais oxidam, etc. Seja o que for é algo constrangedor, chamativo ou medonho o suficiente para as pessoas (e outros personagens) temam você ao menor sinal da manifestação de seus poderes.

Fraqueza [-2 OU -3 PONTOS]

Exposto a uma determinada substância ou ambiente você perde metade dos pontos em todas as Características (1 por turno) e 1 PV por rodada. A condição pode ser:

Comum [-3 pontos]: Algo que acontece 50% das vezes e fácil de ser explorado por seus inimigos. Ex: Sol, Noite, Florestas, Cidades, água, música, etc.

Incomum [-2 pontos]: Algo que acontece 25% das vezes e não tão fácil de ser explorado. Ex: um alimento, perfume, metal, vegetal, terra de locais sagrados, etc. Caso o objeto de sua Fraqueza seja eliminado também é eliminado o redutor de -1 nas Características. Os PVs perdidos são recuperados de forma normal. Caso a sua Fraqueza seja a alguma sustância e você a ingeriu ficará sujeito aos redutores de Envenenamento.

Guia [-1 OU -2 PONTOS]

Você não pode executar suas Perícias sem a consulta de livros, arquivos de computador, anotações, vídeos, bola de cristal, talismã, etc. Caso não tenha esses itens realizará qualquer teste como se não possuísse a Perícia. O custo da Desvantagem é de -1 se o Guia for algum tipo de item que possa ser facilmente carregado pelo personagem, mas ainda possa ser perdido de alguma forma, como folhas de partitura ou um telefone celular que o permita entrar em contato com um professor, por exemplo, e -2 se for algo que não possa ser acessado com facilidade de qualquer lugar - como uma grande biblioteca.

Hemofilia [-2 PONTOS]

O personagem é um hemofílico. Um ferimento, por menor que seja, não cicatrizará, a menos que seja enfaixado, e o personagem sangrará até morrer. Qualquer ferimento não tratado sangrará numa taxa igual ao número de pontos de dano original por minuto. Exemplo: um ferimento que provoque a perda de 3 pontos de vida não tratado provocará a perda de outros 3 pontos de vida depois do primeiro minuto e assim por diante até ser estancado. Primeiros Socorros serão satisfatórios para cuidar da maioria dos ferimentos. No entanto, qualquer ferimento perfurante no tronco provocará uma lenta hemorragia interna. Um ferimento deste tipo causará dano como explicado no parágrafo

anterior, até ser tratado com Primeiros Socorros. Ele *continuará* a produzir um dano igual ao original uma vez por *dia*, até ser tratado convenientemente. Somente um Cirurgião ou um curandeiro mágico/psíquico será capaz de curar este tipo de ferimento devido à hemorragia interna. O personagem morrerá se não houver tratamento adequado à disposição.

Hiperalgia (-0 pontos)

Você tem baixa tolerância a dor. Sempre que ele receber um ferimento com mais de um ponto de dano, precisará conseguir um sucesso em um teste de Vontade para evitar chorar (possivelmente revelando sua presença). Soldados, bárbaros, assassinos, etc., reagirão ao personagem com desprezo se souberem que ele tem esta Desvantagem. Ele estará sempre submetido a um redutor de -2 em Resistência ao tentar resistir à tortura.

Identidade Secreta (-1 ponto)

Se, com grandes poderes vêm grandes responsabilidades, parte dessa responsabilidade está em não submeter familiares e outras pessoas queridas às ameaças de criminosos insanos. É para isso que existe a desvantagem Identidade Secreta.

O personagem procurará garantir, a todo custo, que sua identidade secreta seja preservada sem comprometer a segurança de entes queridos (o que transformaria sua vida num inferno, com os bandidos perseguindo constantemente seus protegidos).

Se precisar se transformar, o personagem vai correndo procurar um banheiro, cabine telefônica, quarto escuro, o interior de um carro ou o que for, para ninguém perceber a transformação.

Sua identidade secreta é segredo também para seus familiares ou quem quer que sejam seus entes queridos (pessoas que jurou proteger por toda a vida).

Inculto (-1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos - apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais. Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Mas se você tem um Mestre, Patrono ou Aliado, ele será capaz de entender você.

Ignorante (0 pontos)

É quase como inculto só que só relacionado a ler escrever, conhecer a cultura local. Você sabe falar mas não de forma culta.

Nanismo (-2 pontos)

O personagem é um anão por motivos genéticos, anormalmente baixo para a sua espécies **reduza-a a 60% da sua altura normal**, e reduza **-1** na sua **Força e Resistência, e +1 Habilidade**. Ele também não poderá ter uma Aparência Física igual à média e será considerado —atraente e charmoso ou particularmente desagradável. Nanismo é uma condição encontrada em todas as espécies. Um anão neste caso não é a mesma coisa que um membro da raça dos Anões (apesar de ser possível existir um Anão anão), e por esse motivo, você também não poderá usar máquinas e veículos projetados para humanos(como em modelo especial) – apenas aqueles que tenham sido projetados especialmente para você.

Má Fama (-1 ponto)

Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você. Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

Modelo Especial (-1 ponto)

Por algum motivo, seu corpo é diferente de um humano normal: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... Diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você não pode usar máquinas e veículos projetados para humanos – apenas aqueles que tenham sido projetados especialmente para você.

Monstruoso (-1 ponto)

Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal – as pessoas ficarão assustadas ou furiosas. O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) NÃO conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto também não é considerado Monstruoso. Por motivos óbvios, ninguém pode ter Monstruoso e Aparência Inofensiva ao mesmo tempo!

Oponente (-1 ou -2 pontos)

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você. Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer. Um Inimigo

mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de -1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o “gêmeo maligno”, uma cópia exata do seu personagem. Por -2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muito mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas serão sempre construídos - ou modificados - pelo Mestre. Caso um Inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

Pobreza [-0 PONTOs]

O personagem nasceu pobre, em relação à média de sua cultura, ou perdeu seu dinheiro de algum modo. Ele começará com apenas uma fração do dinheiro que um personagem recebe normalmente quando é criado, e sua renda é limitada. Você começará com 1/5 do que realmente iria ganhar se não tivesse a desvantagem

Poder Vergonhoso [VARIÁVEL]

Não basta só apertar o gatilho. Seu canhão é formado por partes brilhantes que voam à sua volta para combinar- se e montar a arma. Sua magia manifesta a imagem de um leão em chamas imenso que salta das nuvens. Seu ataque requer uma dança que evoca luzes coloridas e música pop. Sempre que você usa magia ou qualquer vantagem que gasta PMs, algo estranho acontece:

• Agradável (–1 ponto): sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua nação, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a alguém! Seus adversários recebem bem merecidos A+1 e R+1 para resistir às suas magias e ataques.

• Constrangedor (–1 ponto): sua magia requer atos vergonhosos. Você precisa dizer coisas embaraçosas (—Eu invoco o Poder Floral da Tia Gertrudes!‖) e realizar coreografias humilhantes. Para aventureiras bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, suas magias e poderes têm Força de Ataque –1.

• Exagerado (–1 ponto): sua magia demora a acontecer, porque envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema. Tudo é muito impressionante, mas também demorado. Alvos de suas magias recebem R+1 em seus testes de resistência, e também em esquivas para evitar magias de ataque à distância.

• Hentai (0 pontos): você aprendeu suas magias com alguém muito sem-vergonha (ou, você mesmo é sem-vergonha!). Quando você faz uma magia ou ataque bem-sucedido contra uma criatura, além de causar efeito normal, essa criatura fica nua por um instante — suas roupas desaparecem ou ficam transparentes. Esse efeito acontece até mesmo com magias benéficas (explicando a razão pela qual seus colegas às vezes recusam suas magias de cura...) Um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Resistência ou ficará envergonhado, sofrendo redutor de H–1 durante uma rodada. Este efeito não afeta a Armadura do alvo (sua armadura não desaparece realmente) e, em geral, não afeta monstros ou mechas (que não usam roupa, mesmo). Quando a magia ou ataque é mal-sucedido, ou não afeta criaturas, é você quem fica nu. Pois é!

Poder Vingativo [-1 PONTO]

Às vezes, invocar um poder sobrenatural pode cobrar um preço em sofrimento. Sempre que você lança uma magia ou usa qualquer vantagem que consome Pontos de Magia, sofre 1 ponto de dano (sem direito a testes para resistir). Exceto por esse fato, a vantagem ou magia funciona normalmente.

Ponto Fraco [-1 PONTO]

Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de +1 em seus testes de Habilidade quando lutar com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez. Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá - e terá um bônus de +1 quando lutar com ele. Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por TODOS os heróis e vilões!

Procurado [-1 PONTO]

É como Ma Fama mas pior. Há uma recompensa por sua cabeça. Além de ser perseguido pela justiça, pelos bandidos ou por alguma outra instituição poderosa, seu rosto e nome são famosos. É uma combinação das Desvantagens Oponente, Má Fama.

Protegido Indefeso [-1 PONTO]

Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você! Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre um redutor de -1 em seus testes de Habilidade, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE. Se quiser, você pode ter mais de um Protegido - mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de -2 na Habilidade).

Recarga [VARIÁVEL]

A energia que alimenta seus poderes (Pontos de Magia) é limitada e precisa periodicamente ser reposta. Seu Poder de Fogo também recebe a Desvantagem Munição Limitada (recebendo os pontos equivalentes à Desvantagem Recarga), mas reposta juntamente com seus Pontos de Magia. O Mestre deve ter cuidado para não abusar desta Desvantagem a ponto de atrapalhar a fluência do jogo. Sua fonte de poder pode ser:

Comum [-0 ponto]: para recarregar seus Pontos de Magia basta a luz do Sol ou da Lua, água salgada, fogo, energia elétrica ou qualquer fonte relativamente fácil de encontrar.

Incomum [-1 ponto]: a recarga de seus Pontos de Magia é possível apenas por um meio raro, caro, proibido, único ou de difícil transporte. Por exemplo: sangue, ouro, plutônio, uma máquina vinda do futuro ou de outro planeta possuída apenas por você ou outros com poderes semelhantes.

Restrição de Poder [VARIÁVEL]

É mais difícil para você usar seus poderes em certas condições, escolhidas com aprovação do mestre. Quando essa condição está presente, você precisa gastar duas vezes mais PMs para lançar magias e usar vantagens.

O custo da desvantagem depende de quão comum são essas condições.

Incomum (–1 ponto): esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum (–2 pontos): você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo: à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os youkai (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.

Muito Comum (–3 pontos): esta condição acontece quase o tempo todo. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Segredo [-1 PONTO]

Há uma sombra do passado te perseguindo, pode ser algo que você fez, sabe, possui ou é na verdade. Caso o segredo seja revelado o resto da humanidade, inimigos ou uma organização muito poderosa irá caçar você e às pessoas que ama. Também pode custar a vida de alguém do grupo ou a reputação de seus companheiros. Você vai ceder a qualquer chantagem para manter seu segredo preservado. A propósito alguém JÁ está te chantageando, cobrando favores ou extorquindo seu dinheiro. Se essa pessoa morrer outra virá em seu lugar.

Suspensão de Poder [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a TODOS os seus poderes. Quando essa condição está presente, você NÃO pode lançar magias e usar vantagens. Você não poderá usar seus poderes em certas condições:

Incomum [-2 pontos]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-3 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Caracaterística [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma Característica específica, como Força, Habilidade .... e quando uma condição estiver acontecendo presente o valor dessa característica será sempre zero (0).

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Sua característica será zero quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher uma restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Sua característica será zero, à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Suspensão de Vantagem [VARIÁVEL]

Esta Desvantagem deve ser ligada a uma única Vantagem ou grupo delas (converse com o mestre). Você não poderá usar essas vantagens em certas condições:

Incomum [-0 ponto]: esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la pelo menos 25% do tempo. Seu poder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante um quarto do dia; contra mamíferos, répteis ou outra grande família de criaturas. Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como horas do dia ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento

acontecer, ou apenas decidir em segredo.

Comum [-1 pontos]: vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu poder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em homens ou mulheres, etc.

Terreno Desfavorável [-1 PONTO]

É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem. Você não pode combinar esta Desvantagem com o Código de Honra: Código da Área.

Torpor [-1 OU -2 PONTOS]

Você entra em um estado de estagnação metabólica acionada por algum evento. Quando está em torpor estará paralisado, petrificado ou em coma completamente vulnerável.

Incomum [-1 ponto]: Esta condição não acontece todo dia e não é tão fácil de ser explorada por seus adversários. Seu estado de Hibernação é ativado quando recebe uma estaca no peito, ao atingir 0 Pontos de Magia, se uma Dependência não é suprida, na escuridão total, etc.

Comum [-2 pontos]: Vai enfrentar esta condição todos os dias, ou se trata de algo relativamente fácil de ser explorado por seus inimigos. Hiberna à noite ou à luz do dia, quando recebe um beijo, quando estiver molhado, ao ingerir certos alimentos, etc.

Trapalhão [0 PONTOS]

Você é desastrado e azarado. Faz tudo parecer mais complicado, não consegue dar uma informação direito, sempre omitindo fatos importantes, errando indicações, exagerando ou não distinguindo ficção, superstição e realidade, além de não conseguir interpretar mapas, manuais e pistas sozinho.

Vínculo [-1 PONTO]

Sua existência está diretamente ligada a um objeto ou pessoa extremamente vulnerável, pode ser uma jóia, seus restos mortais, a imaginação de um garoto em coma, etc. Você sempre sabe em que direção está o seu Vínculo e caso ele seja destruído você também irá perecer.

Vantagens Raciais

Todas as vantagens e desvantagens apresentadas neste capítulo são únicas: cada personagem pode possuir apenas uma delas. Muitas vezes elas indicam aquilo que o personagem é — um anão, elfo, goblin... —, sendo esta a razão de serem únicas. Ninguém pode ser um anão, goblin, ou um centauro-ogre, ou um andróide-elfo. (Isto é, normalmente não! Peça a seu mestre. Se ele deixar, o problema é todo dele...)

Quase todas as vantagens e desvantagens únicas trazem consigo um —pacote de outras vantagens e desvantagens — anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções um zumbi, por exemplo, pode pagar para não ser Monstruoso ou Inculto. Um personagem com a Forma Alternativa pode ter uma vantagem única para cada forma, mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento. Então, se uma de suas Formas é um construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

• Bônus de Características: muitas raças oferecem bônus em uma ou mais características. No entanto, esses bônus nunca podem elevar uma característica acima de 5 para um personagem recém-criado.

• Testes de Resistência: algumas raças recebem bônus ou redutores em testes de Resistência, por serem mais vigorosas ou mais frágeis. Este bônus ou redutor afeta *apenas* testes de Resistência, não a Resistência verdadeira. Não tem efeito sobre Pontos de Vida ou Pontos de Magia.

• Aptidão: algumas vantagens são mais comuns entre membros de certas raças — por exemplo, a perícia Crime é muito popular entre halflings e goblins. Por isso, quando decidem comprar esta perícia, eles pagam mais barato. Um personagem não é obrigado a comprar vantagens para as quais tenha aptidão (mas será uma boa idéia fazê-lo).

Humanos

Na maioria dos mundos, a supremacia pertence aos humanos. Mesmo nos lugares onde existem outras raças nativas, quase sempre a população humana supera todas as outras juntas. Comparados a outros povos, os humanos em geral têm mais iniciativa, mais energia e são mais adaptáveis, mas também têm vidas mais curtas. Humanos podem apresentar aparência ou poderes exóticos que muitos qualificam como —não-humanos.

Um artista marcial capaz de disparar bolas de fogo pelas mãos, ou uma garota de cabelo rosado que fulmina demônios, dificilmente seriam considerados pessoas normais. No mundo colorido de 3D&T, muitas vezes será difícil dizer quem é humano ou não é...

Ser um humano é muito importante ao relacionar-se com pessoas normais: não-humanos costumam ser odiados, temidos (especialmente os humanóides e youkai), subestimados (como os semi-humanos) ou considerados inferiores (como construtos).

Não é preciso adquirir nenhuma vantagem para ser humano a não ser que você queira adquirir a vantagem abaixo. Se você não comprar nenhuma das vantagens únicas deste capítulo, então será automaticamente considerado humano.

Humano [0 PONTOS] (HUMANO)

De todas as raças, os humanos mostram a maior variedade. Sua maleabilidade, facilidade de adaptação e ambição territorial os tornou a raça mais abundante e de posse da maioria dos territórios do mundo.

Mesmo com todo seu poder, eles podem facilmente regredir a barbárie dentro de uma geração. Embora alguns lutem para fazer do mundo um lugar melhor, outros buscam conquistá-lo, reunindo grandes exércitos para marchar contra seus vizinhos civilizados.

Os humanos são peritos em praticamente qualquer oficio imaginável. Não surpreende que se aventurar seja uma ocupação comum, já que muitos humanos têm uma curiosidade inata sobre o que se encontra além do próximo horizonte ou no fundo da masmorra mais próxima.

• **Adaptabilidade.** Humanos normalmente são aptos à maioria das funções e costumam se tornar ainda mais aptos com a prática, todos os humanos começam com uma especialização de qualquer perícia grátis ao comprar essa vantagem.

Semi-Humanos

Membros de raças semi-humanas existem em mundos de fantasia medieval, dividindo espaço com os humanos — mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas, recriados por ciência avançada, ou vindos de outros planetas ou dimensões. Exceto pela estatura, traços anatômicos e alguns poderes menores, semi-humanos são muito parecidos com os humanos. Em alguns casos podem até mesmo gerar descendentes; meio-elfos e meio-orcs são os mais conhecidos.

Humanos e semi-humanos quase sempre são aliados, lutando juntos contra outras ameaças. Mas pode acontecer que, por razões variadas (muitas vezes por simples preconceito racial), uma ou mais raças semi-humanas sejam inimigas dos humanos, ou entre si.

Este costuma ser o caso dos elfos negros, que odeiam os elfos. Magias e poderes que afetam humanos, também afetam semi-humanos, a menos que sua descrição diga o contrário.

Humanóides

Humanóides são membros de raças que lembram humanos em alguns aspectos — têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas... ou quase tudo isso. Todos são inteligentes, mas seu parentesco com os humanos é bem mais distante que no caso dos semi-humanos. Humanóides quase sempre têm sua própria cultura e sociedade, sendo mais raro encontrá-los agindo ao lado dos humanos. O mais comum é que sejam inimigos. No entanto, um membro renegado da raça às vezes pode ser visto acompanhando um grupo de aventureiros. Magias e poderes que afetam apenas humanos e semi-humanos não afetam humanóides, e vice-versa.

Youkai

Este é um nome genérico para numerosas criaturas, entre fadas, licantropos, anjos, demônios e também mortos-vivos (veja adiante). Quase qualquer ser sobrenatural é um youkai. Devido à sua imensa variedade, youkai são diferentes e imprevisíveis. A maioria é (ou pensa ser) superior aos humanos, agindo com arrogância por esse motivo. Um youkai também costuma ter cultura e valores desiguais, que conflitam com a moral e ética humanas, muitas vezes levando a animosidades. Youkai são resistentes aos ataques dos humanos, mas podem ser derrotados por monges ou exterminadores habilidosos.

Alguns preferem simplificar as coisas e evitar totalmente os humanos (e problemas), vivendo em áreas remotas; outros gostam de humanos, escolhendo viver perto deles — ou entre eles, quando são aceitos. Existem até histórias de amor sobre youkai e humanos, que normalmente terminam em tristeza devido aos muitos obstáculos desse tipo de relacionamento.

SEMI-HUMANOS

Anão [1 PONTO] (SEMI-HUMANO)

Anões não ultrapassam 1,30m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Eles apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão mineração, joalheria e forja de metais. Anões gostam de vestir armaduras metálicas e levam bastante bagagem, pois são capazes de carregar muito peso. Eles também adoram cerveja, consumindo muitos barris ao longo de suas extensas vidas.

• **Infravisão.** Seres subterrâneos por natureza, todos os anões enxergam no escuro.

• **Resistência à Magia.** Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

• **Testes de Resistência +1.** Anões são robustos. Este bônus é cumulativo com sua Resistência à Magia, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos

• **Inimigos.** Anões odeiam orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). São treinados desde a infância para lutar com essas criaturas, por isso recebem H+1 contra elas.

Elfo (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os elfos são uma raça muito antiga; lendas dizem que foram o primeiro povo criado pelos deuses. Têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica, habilidade com espadas e arcos, e vidas muito longas. A maioria tem pele clara, mas alguns membros de sub-raças exóticas podem ser brancos, azuis ou verdes. Seus olhos e cabelos podem ter cores ainda mais variadas, e alguns têm traços incomuns como patas ou cauda. Exceto por tais detalhes, são fisicamente parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso. Embora sejam normalmente mais delgados, alguns podem ser tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Em geral os elfos formam culturas avançadas, sofisticadas e pacíficas, com grande apreço pela natureza e afinidade com magia. Mas também podem ser temíveis guerreiros, especialmente quando protegem as florestas que tanto amam contra monstros e invasores.

• **Habilidade +1.** Elfos são mais ágeis e inteligentes que os humanos.

• **Visão Aguçada.** Elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **FA+1 com espada e arco.** Estas são armas tradicionais de sua raça. Isso significa que, para receber o bônus, você deve personalizar seu dano como Força (corte) e/ou Poder de Fogo (perfuração), à sua escolha.

• **Aptidão para Magia Elemental.** Elfos podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

Elfo Negro (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os elfos negros são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles podem ser encontrados na maioria dos mundos mágicos.

Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada.

De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.

• **Habilidade +1.** Elfos negros são mais ágeis e inteligentes que os humanos.

• **Infravisão.** Como criaturas das trevas, habitantes de impérios subterrâneos, elfos negros enxergam perfeitamente no escuro.

• **Resistência à Magia.** Elfos negros têm extrema resistência a poderes mágicos.

• **Magia.** Elfos negros recebem Magia Branca ou Negra (à sua escolha) sem pagar pontos.

• **Ponto Fraco.** À luz do dia, elfos negros sofrem penalidade temporária de –1 em todas as características e precisam gastar duas vezes mais PMs para lançar magias.

Gnomo (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Gnomos são pequenos humanóides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos.

Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e jóias. Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar — geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça.

São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros. Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra alternativa para detê-los.

• **Habilidade +1.** Gnomos são astutos e engenhosos.

• **Genialidade.** Gnomos são cheios de truques, e têm fascínio natural por todas as artes, ciências e conhecimentos.

• **Faro Aguçado.** Gnomos têm olfato excelente.

• **Pequenos Desejos.** Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo. Eles podem lançar a magia Pequenos Desejos mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica

• **Modelo Especial.** Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos.

Halfling (1 PONTO) (SEMI-HUMANO)

Seu nome vem de —half of something, que significa —metade de alguma coisa — um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura, exatamente metade de um ser humano. Também conhecidos como hobbits ou apenas —pequeninos, os halflings têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, embora nem todas as sub-raças tenham essa peculiaridade.

Quase todos gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros.

• **Habilidade +1, Poder de Fogo +1.** Halflings são ligeiros, espertos, sortudos e habilidosos com armas de projéteis, seu "esporte" favorito. Sempre que possível, um halfling prefere lutar à distância.

• **Aptidão para Crime.** Para halflings, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

• **Modelo Especial.** Halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos

Meio-elfo (0 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Um meio-elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, um elfo e uma humana ou ainda entre dois Meio-elfos. Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos elfos, meio-elfos podem ter

barba), mas ainda com traços élficos.

Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que elfos verdadeiros. Meio-elfos não possuem a maioria das habilidades raciais dos elfos: podem apenas ver no escuro com pouca iluminação e viver duas vezes mais que os seres humanos. Vivendo entre dois povos, ansiosos por pertencer a algum lugar, meio-elfos aprendem a ser simpáticos e agradáveis.

• **Visão Aguçada.** Meio-elfos têm olhos aguçados e podem ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.

• **Aptidão para Artes e Manipulação.** Meio-elfos lutam para pertencer a uma sociedade, querem ser aceitos entre os humanos, ou elfos, ou ambos. Para eles, as perícias Artes e Manipulação custam apenas 1 ponto cada.

Lefou (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

São os meio-demônios da Tormenta. Todos os lefous recebem +1 (ate o máximo de 5) em uma característica à sua escolha, visão no escuro como a dos elfos, pode escolher uma vantagem de no máximo 2 pontos gratuitamente, não é atingido pelos efeitos nocivos da tormenta, aparência monstruosa e má fama.

Deformidade: Devido a seu sangue não natural, todo lefeu tem algum defeito físico, que embora incomode a quem vê (aparência monstruosa), oferece alguma vantagem. O jogador só pode escolher Uma dessas deformidades, as outras não podem ser pegas em campanha:

Articulações flexíveis: +2 em testes de furtividade.

Dedos rígidos: +1 em testes de alpinismo

Dentes afiados: +1 em testes de intimidação

Mãos membranosas: +2 em teste de natação

Olhos vermelhos: recebe visão aguçada (de sentidos especiais)

Pele rígida:+1 em armadura.

Orc (1 PONTO) (SEMI-HUMANO)

Dizem que os orcs eram antigos elfos que maltratados em cativeiros ganharam aspectos de humanóide com traços semelhantes ao de macaco se tornando uma criatura horrenda e forte, mas essa lenda nem sempre é levada em conta.

Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Sua alegria consiste em causar dor nas pessoas.

• **Força +2.** Orcs são brutais e possuem músculos poderosos.

•**Infravisão.** Como estão acostumados a viver no subsolo, orcs desenvolveram a capacidade de enxergar no escuro.

• **Inimigo de Anões.** Orcs são inimigos tradicionais dos anões, disputando por territórios ou qualquer outra coisa. Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra anões.

• **Má Fama.** Nenhum povo com um pingo de sanidade gosta de ter uma tribo orc por perto...

• **Ponto Fraco.** Orcs estão acostumados à escuridão, por isso recebem um redutor de -1 em todas as características quando expostos à luz forte.

• **Vantagens Proibidas.** Orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Meio-orc (0 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Orcs formam tribos selvagens e muitas vezes atacam outras raças; eles são inimigos de quase todos os povos. Embora isso seja raro, algumas vezes uma tribo orc estabelece relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs.

Um meio-orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.

A aparência de um meio-orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por —humanos grandes e feios.

Ao contrário dos meio-elfos, meio-orcs em geral são revoltados com sua própria origem e não querem -pertencer a lugar nenhum.

• **Força +1.** Meio-orcs herdam a força física de seus pais monstruosos, por isso são fortes e brutais.

• **Infravisão.** Orcs são noturnos e subterrâneos. Por isso, meio-orcs enxergam no escuro.

• **Má Fama.** Muita gente acha revoltante imaginar como um meio-orc veio a este mundo

• **Vantagens Proibidas.** Meio-orcs não chegam a ser exatamente estúpidos, mas também nunca são brilhantes. Eles não podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Mul (2 PONTOS) (SEMI-HUMANO)

Os mul são Meio-anões o resultado da união entre um humano e uma anã, um anão e uma humana ou ainda entre dois Muls. Eles têm a estatura, agilidade, e flexibilidade mental dos humanos, juntamente com a resistência física dos anões, uma rara combinação que faz dos muls mais do que uma simples combinação de raças.

Por que eles são fortes, resistentes, rápidos e abençoados com uma resistência fantástica, muls são muito apreciados como escravos.

• **Força +1.** Muls desenvolvem uma força física monstruosa devido à robustez dos seus ancestrais Anões.

• **Incansável.** Um Mul precisa dormir 6 horas em um período de 72 horas (em vez de 24 horas) para obter os benefícios de uma noite de sono.

• **Resistência à Magia.** Muls como seus ancestrais Anões são muitíssimo resistentes a todas as formas de magia.

• **Testes de Resistência +1.** Muls são

robustos como seus ancestrais Anões, tornando um membro desta raça realmente difícil de atingir por meios mágicos e outros que testem Resistência (cumulativo com Resistência à Magia).

HUMANÓIDES

Anfíbio (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Humanóides anfíbios pertencem a uma das numerosas raças submarinas (tritões, sereias, nereidas, elfos-do-mar...) que existem em mundos de fantasia ou outros planetas. Ou talvez tenham sido criados por engenharia genética para trabalhar nas profundezas ou colonizar mundos oceânicos, quem sabe? A escolha exata é sua. Anfíbios podem viver e agir fora d'água normalmente; sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar pernas normais quando estão em terra.

• **Resistência +1.** Por sua tolerância a mudanças de pressão, anfíbios são vigorosos.

• **Natação.** Anfíbios podem respirar e mover-se na água com velocidade normal, sem precisar da perícia Natação.

• **Radar.** Anfíbios têm este Sentido Especial apenas quando estão embaixo d'água.

• **Ambiente Especial.** Anfíbios dependem de água para viver.

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Anfíbios são bastante sensíveis ao calor.

Centauro (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Este é um nome genérico para qualquer criatura —táurica, que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro ou mais patas. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos. Mas também existem raças mais raras de meio-leões, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões e várias outras. Alguns podem ser amigos dos humanos e semihumanos, enquanto outros são seus predadores.

• **Força +1.** Por sua metade inferior, centauros são capazes de grande esforço físico

. • **Habilidade +1.** Centauros recebem H+1 apenas para situações de corrida, fuga e perseguição (mas não esquivas).

• **Combate Táurico.** Em combate, centauros podem deixar de fazer um ataque normal para fazer dois ataques por rodada com as patas dianteiras (cascos, garras...). São ataques baseados em Força (FA=F+1d), mas imprecisos, sem incluir a Habilidade do personagem.

Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma vantagem ou manobra.

• **Modelo Especial.** Obviamente, centauros não podem usar roupas, armas, veículos ou equipamentos feitos para humanos.

Draconato (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Nascido para lutar, os Draconatos pertencem a uma raça de mercenários, soldados e aventureiros. Há muito tempo seu império batalhou para dominar o mudo, mas agora restam somente alguns clãs exilados destes guerreiros honrados para transmitir as lendas de sua glória ancestral.

Os Draconatos parecem dragões humanoides. São cobertos de escamas de couro, mas não possuem cauda. Têm um porte alto e forte, geralmente passando dos 1,80m de altura e pesando 150 kg ou mais. Suas mãos e patas possuem unhas fortes, parecida com garras, com três dedos e um polegar em cada mão. Seus olhos têm tonalidades vermelhas ou douradas.

As escamas de um Draconato típico são escarlate, dourados, ferrugem, bronzeado ou marrom. Raramente o tom das escamas de um indivíduo se assemelha à cor dos dragões cromáticos ou metálicos e elas não fornecem indícios do tipo de sopro do Draconato.

Os filhotes dos Draconatos crescem mais rápido que as crianças humanas. Eles aprendem a andar poucas horas depois de chocarem, atingem o tamanho e as capacidades de uma criança humana de 10 anos aos 3 e atingem a idade adulta com 15. Eles vivem tanto quanto os humanos.

Para um Draconato a honra é mais importante que sua própria vida. Antes de tudo a honra está relacionada à conduta no campo de batalha, estendendo-se em todos os aspectos da vidado Draconato: ignorar um juramento é a mais alta desonra, e essa atenção a honestidade se aplica a todas as suas palavras.

Os Draconatos procuram aventuras pela chance de mostrar seu valor, conquistar renome e talvez se tornarem os campeões cujas histórias serão contadas durante gerações.

• **Força +2, Resistência +1.** Draconatos são fortes e robustos.

• **Sopro de Dragão.** O Draconato pode usar o sopro igual ao de seus ancestrais Dragões, usando as mesmas regras da vantagem Tiro Múltiplo. Em caso de esquiva o alvo reduz o dano final à metade.

• **Monstruoso.** Draconatos possuem aparência draconiana.

• **Honrado.** Draconatos devem escolher no mínimo dois dentre os códigos de honra, sendo mais comuns os códigos do combate e da honestidade.

Githzerai (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O Githzerai é uma raça descendente de outra raça antiga, conhecidos como devoradores de mentes. Ater a revolta sangrenta que essas pessoas ganharam a liberdade, as diferenças ideológicas, colocá-los em duas raças: o Githzerai e os Githyanki. Os Githzerai rejeitaram o belicismo cruel dos Githyanki e retiraram-se para o Caos Elemental e em locais remotos do mundo para seguir um caminho de autorreflexão, aproveitando o poder da mente e da alma. Séculos mais tarde, os Githzerai permaneceram em tais locais, levando uma vida disciplinada e observando seus arredores para determinar o seu lugar no universo.

Caracterizados por uma aparência exótica, os Githzerai são mais altos que os seres humanos,

e normalmente bem magros. A pele tende a tons de amarelo, às vezes partindo para marrom ou verde. Eles têm características distintivas angulares e orelhas pontudas, assim como os olhos fixados em bases profundos e narizes altamente achatados em seus rostos.

O Githzerai masculino geralmente mantêm as cabeças raspadas ou tonsurados e trançados, eles crescem controlando os pelos faciais. Um estilo típico é a cabeça raspada com uma longa trança rasteira da parte de trás da cabeça. As fêmeas usam seus cabelos longos próximos à cabeça em tranças ou coques. Seu cabelo normalmente é ruivo, mas o preto e o cinza, às vezes ocorrem.

O compromisso Githzerai ao ascetismo significa que as pessoas geralmente mostra desprezo da riqueza. Sua roupa é prática, simples na sua concepção, e acentuada apenas por joias simples. Eles saciam sua natureza artística através da pintura corporal ou tatuagens. Mesmo essas expressões incorporam uma finalidade funcional: Tatuagens são como identificadores, ajudando um Githzerai reconhecer a tradição e local do qual um Githzerai elogia companheiros. Eles vivem quase tanto quanto os seres humanos.

Githzerais valorizam seu patrimônio. Ele os informa sua filosofia, seu comportamento, e sua intolerância para Githyanki e devoradores da mente. Onde Githyanki anseiam batalha e conquista, Githzerai buscar harmonia interior e autodomínio. Eles costumam viajar grandes distâncias para explorar a si mesmo e desistir anexos mortais, testemunhando as possibilidades que a existência tem para oferecer.

Embora Githzerai estejam dispostos a explorar e experimentar o cosmos, eles mantêm uma visão de mundo centrada na responsabilidade e realização pessoal. Hierarquia social é inteiramente baseado em mérito, e cada Githzerai deve ganhar um lugar na história. Grandes heróis, líderes, e professores são reverenciados como ancestrais imortalizados, com importantes técnicas e elementos culturais tendo em seus nomes. O indigno permanece humilde e esquecido.

Austeridade, prudência, pragmatismo e tenacidade também são fortes na personalidade githzeral. Githzerai raramente possuem mais do que necessitam. Eles não falam em comprimento quando uma breve declaração o faz. Embora um Githzerai tenha alma ardente, refletida por sua determinação feroz e lealdade forte ele raramente demonstra emoções fortes.

A confiança de um Githzerai deve ser conquistada, mas os Githzerai esperam fraqueza e falta de disciplina em outros. No entanto, Githzerai facilmente fazem uso de quaisquer recursos à mão, incluindo membros de outras raças, para resolver problemas ou reforçar as defesas. A Githzerai raramente recua diante de um desafio mal que o sucesso parece possível.

Poucas relações exercem qualquer influência sobre Githzerai. A religião, nacionalismo e lealdades familiares ainda são menos importantes do que procurar ganâncias pessoais. Githzerai valorizam lugares com métodos comprovados e associados, mais do que aquelas que a tradição ou dogma pode ditar. Githzerai procuram professores capazes, estudantes e companheiros e eles são aliados inabaláveis para aqueles que se mostrarem dignos.

Para descobrir se alguém ou algo é digno um Githzerai deve ter a mente aberta, assim como dispostos a aprender e assumir riscos. O fato é que os Githzerai acham mais fácil confiar em outro Githzerai do que em membros de outras raças, este temperamentos é uma medida de tolerância para eles. Somente um membro da raça pode compreender verdadeiramente as lutas que os Githzerai foram submetidos.

• **Mente Resistente.** +2 em testes de Resistência contra ataques mentais, por sua descendência dos Devoradores de Mente.

• **Iniciativa Aprimorada.** Githzerais tem o raciocínio muito rápido, ganhando +1 em iniciativa.

• **Acrobatas e Atletas.** Githzerais são conhecidos por serem habilidosos fisicamente, ganham um bônus racial de +1 em Habilidade.

• **Monstruoso.** Os Githzerai pintam todo o corpo com tatuagens, parecendo um pouco mais estranhos que o normal.

Kemono [1 PONTO] (HUMANÓIDE)

Também conhecidos como *juujin* ou *kemonobito*, os kemono são animais antropomórficos — ou seja, com características humanas. São bichos de várias espécies (a maioria, mamíferos) que andam, falam e agem como humanos.

Muitas vezes são confundidos com licantropos (veja adiante) e outros monstros.

Mas o kemono típico, exceto pela aparência, é absolutamente humano: fala línguas normais, veste roupas normais, come comida normal, e vive em casas normais.

Muitos, inclusive, ficarão ofendidos caso sejam tratados como animais. Seu comportamento é tão civilizado que confunde as diferenças entre animais e humanos. Alguns kemono demonstram traços de personalidade ligados à sua aparência animal: coelhos são cautelosos, raposas são traiçoeiras, gatos são independentes, cães são leais, e assim por diante. Uma variedade especial de kemono são os *nekomimi*, pessoas com orelhas, cauda e às vezes (mas nem sempre) patas de animais. O animal mais comum é o gato, mas também existem *nekomimi* de grandes felinos (panteras, onças, tigres...), coelhos, raposas, cães, lobos, porcos e outros mamíferos.

• **Habilidade +1.** —Mais humanos que os humanos, kemono são inteligentes e hábeis.

• **Sentidos Especiais.** Kemono podem escolher dois entre os seguintes: Audição Aguçada, Visão Aguçada e Faro. Eles raramente são apanhados de surpresa.

Meio-Dragão [4 PONTOS] (HUMANÓIDE)

Dragões são monstros de incrível virilidade. Eles assumem formas humanóides (entre outras) para acasalar com membros de raças e espécies variadas. Devido à potência de seu sangue, seus filhos quase sempre serão meio-dragões, seres que herdam parte do poder elemental dos grandes répteis. Perto de seus covis, praticamente tudo que se move será um

pouco dragão. Meio-dragões resultam da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe — na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um meio-dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisas assim. Sua aparência pode ser totalmente normal, até atraente pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá capacidades acima da média e afinidade com magia. Até aí, nada que possa identificá-lo como meio-dragão. O problema é que, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem nada sofrer, talvez seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas..

• **Arcano.** Um meio-dragão tem grande afinidade com magia.

• **Invulnerabilidade.** Um meio-dragão é invulnerável a dano causado pelo elemento ligado a seu pai dragão: Gelo (para um meio-dragão branco), Elétrico (meio-dragão azul), Químico (negro, verde ou marinho) ou Fogo (vermelho).

Minotauro (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral. Não existem minotauros fêmeas. Eles se reproduzem com fêmeas humanas e élficas. Por esse motivo, minotauros ricos e poderosos mantêm grandes haréns de escravas — fazendo com que sejam odiados por outras raças.

• **Força +2, Resistência +1.** Minotauros são muito fortes e saudáveis.

• **Mente Labiríntica.** Minotauros nunca se perdem em labirintos. Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

• **Código de Honra do Combate.** Minotauros nunca usam armas ou vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. Eles também *nunca* montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos.

• **Má Fama.** Minotauros são conhecidos como arrogantes, brigões e escravistas.

• **Fobia.** Minotauros têm medo de altura. Estar perto de uma queda superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de Resistência +2.

Ogre (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Também conhecidos como ogros, são humanóides primitivos e brutais, medindo 3m de altura. Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos. Por todos esses motivos, é muito fácil contratar ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate.

Chega a ser raro encontrar um vilão ou lorde maligno que não tenha pelo menos um punhado de ogres a seu serviço. Embora seja incomum, um ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.

• **Força +3, Resistência +3.** Quase nada é tão forte ou resistente quanto um ogre.

• **Modelo Especial.** Quase nada é tão grande quanto um ogre.

• **Inculto.** Quase nada é tão estúpido quanto um ogre (só não vá dizer isso a ele).

• **Má Fama, Monstruoso.** Quase nada é tão indesejado quanto um ogre. Eles acumulam os ajustes destas desvantagens em testes de perícias: +2 em Interrogatório e Intimidação; –2 em Lábia e Sedução.

• **Vantagens Proibidas.** Quase nada é tão limitado quanto um ogre. Eles não podem comprar Genialidade, Memória Expandida e nenhuma vantagem mágica.

Ogro-mago (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Ogros magos são uma espécie mais inteligente e perigosa de ogros comuns. Têm a pele esverdeada ou azul claro, e medem tipicamente, 3m de altura, possuindo ainda um par de pequenos chifres acima da cabeça.

• **Força +2, Resistência +2.** Ogros-magos são um pouco mais fracos que ogros comuns (não que isso os torne realmente fracos...)

• **Resistência a Magia.** Ogros-magos não são facilmente atingidos por feitiços.

• **Modelo Especial.** Ogros-magos possuem o mesmo tamanho de um ogro comum.

• **Má Fama, Monstruoso.** Apesar de não serem tão limitados intelectualmente, ogros-magos ainda são truculentos. E continuam não sendo reconhecidos por seus bons modos...

Diferente do ogro comum, o ogro-mago pode comprar vantagens mágicas pelo seu custo normal. Ele também pode comprar vantagens relacionadas à inteligência, mas por um custo maior: para eles, Genialidade custa 2 pontos e Memória Expandida custa 3 pontos.

Meio-Ogro (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O cruzamento de um ogro com alguma semi-humana as vezes gera a gravidez da semi-humana, e

o fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo, assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade. Mas, em raras ocasiões, a fêmea sobrevive até o fim da gestação, apenas para morrer com violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Assim nasce o meio-ogro.

Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humanos. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado, seja por sua força entre os goblinóides e ogros ou por seu caráter entre os humanos.

Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros, e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças. Portanto, seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando livre entre os goblinóides, costuma se vestir e portar exatamente como um goblinóide. Já entre os escravos, costuma ser mais um maltrapilho na multidão...

• **Força +3, Resistência +2.** Talvez a única coisa mais forte e resistente quanto um meio-ogro seja um verdadeiro ogro.

• **Inculto.** Um meio-ogro é quase tão estúpido quanto um ogro.

• **Má Fama.** Um meio-ogro é considerado um incômodo talvez maior do que um ogro.

Troglodita (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Trogloditas, ou trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.

• **Força +1, Armadura +1.** Trogs são fortes e têm couro resistente.

• **Infravisão.** Como raça subterrânea, trogs enxergam no escuro.

• **Camuflagem.** Por sua pele camaleônica, trogs sempre fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

• **Ataque Pestilento.** Apenas trogs têm esta habilidade. Eles podem gastar 2 Pontos de Magia para expelir um óleo fedorento que exige de todas as criaturas próximas (distância de ataque corpo-a-corpo) um teste de Resistência. Falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, até o fim do combate. Criaturas com Faro falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao cheiro de qualquer trog durante 24 horas.

• **Monstruoso.** São homens-lagarto fedidos, o que você esperava?

• **Vulnerabilidade: Frio.** Por seu sangue frio, trogs têm pouca tolerância ao gelo.

Wilden (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Wilden surgiram a partir de terras intocadas, pântanos antigos, e florestas primárias da Feywild. Despertando para combater a corrupção crescente que assola a terra, eles lutam para restaurar a ordem natural e para purgar horrores aberrantes do mundo.

Os Wilden são fadas,seus ossos de madeira são flexíveis, a casca da pele como trilhas em gavinhas e um manto de folhas. Dentro de cada Wilden reside o espírito da natureza, e todos podem manifestar esse espírito em diferentes aspectos. Cada aspecto provoca uma transformação, refletindo a finalidade para a qual os Wilden foram criados. Um Wilden no aspecto dos anciões tem os olhos e as folhas de branco.

Quando um Wilden está sob o aspecto do destruidor, irregulares esporas rompem a pele, e os olhos escurecem para preto. O aspecto caçador camufla um corpo do Wilden com padrões de verde e marrom, enquanto os olhos ficar cor de esmeralda.

Com a idade os Wilden, veem seus corpos se moverem ao longo das estações. Wilden jovens são como as árvores na primavera, cheia de vida e vigor, os seus corpos uma tonalidade verde. Na fase de verão, o corpo de um Wilden é marrom ou bege, enquanto que o manto de folhas permanece verde vibrante. Wilden na fase do outono sofrem uma mudança profunda, sua pele escurece como as folhas mudam de cor para os vermelhos, amarelos e laranjas. Finalmente, a fase de inverno anuncia o fim da vida de um Wilden, como o corpo cresce mais fino e deixa o Wilden secar e cair.

Um típico Wilden vive mais de um século.

Os Wilden são uma raça em sua infância, Wilden acreditam que eles acordaram para confrontar uma ameaça que se deslocam em toda a Feywild e no mundo: o poder crescente do Reino Longínquo e suas incursões para o resto do universo conhecido, na forma de aberrantes criaturas.

O centro da existência Wilden é da natureza em três aspectos: o guardião de segredos antigos, o destruidor, eo caçador. Como os detentores de segredos antigos, Wilden agem como mordomos, preservando a terra contra qualquer um que pudesse contaminá-lo. O aspecto destruidor é a fúria da natureza encarnando a destruição personificada por furacões, tornados e relâmpagos. O aspecto do caçador procura e elimina a corrupção aberrante.

Individualidade não tem lugar na vida de uma Wilden. Machos e fêmeas apresentam diferenças de personalidade e aparência, mas todo Wilden conta-se como partes de um todo maior. Quando fala de si, um Wilden usar o plural, dizendo “nós”em vez de “eu”.

Como um povo novo, os Wilden não guardam rancores de outras raças. A maioria dos Wilden é ansiosa para aprender sobre outras sociedades, crenças, e culturas, e eles podemadotar os valores de outras raças como seus próprios.

Os Wilden podem experimentar mudanças na personalidade quando assumem os seus aspectos. Tornam-se pensativos e cautelosos quando estão sob o aspecto dos antigos, agressivos no aspecto do destruidor, e secretos e reclusos no aspecto do caçador.

Mesmo no formato de Wilden suas crenças através da exposição a outras culturas, eles afirmam que sua finalidade é assegurar a Feywild e do mundo natural do mal. Wilden que adoram deuses veneram

divindades da natureza que prezamos, como Corollon. Melora e Sehanine. Wilden também homenageiam os espíritos primários.

Wilden não têm reinos ou cidades, mas que contam com toda a natureza como sua casa. Quando eles se reúnem, fazem-no em comunidades onde as fronteiras entre os Feywild e o mundo natural são mais tênues. Wilden vivem em harmonia com a natureza, por isso mesmo nestas comunidades, é difícil distinguir onde termina o natural e para começar comunidade.

• **+1 em Resistência e Habilidade.**Os Wilden são naturalmente ágeis e resistentes

• **Forma Rústica.** Escolha entre testes de esquivas, resistência física ou resistência mental, na hora da criação do personagem, e ganhe um bônus de +1.

• **Aspectos da Natureza.** Sempre que completar um descanso completo, pelo menos 8 horas de sono sem interrupções, um dos aspectos a seguir se manifesta, o mestre escolhe qual será, ou role 1D6.

Aspecto do Ancião:Você pode usar a viagem, um poder dos anciões enquanto você está nesse aspecto. Você recebe Teleporte quando rola 1 ou 2 em 1D6 ao acordar.

Aspecto do Destruidor:Você pode usar o poder da ira do destruidor enquantoestá nesse aspecto, Você pode atacar mesmo quando se encontra indefesoquando rola 3 ou 4 em 1D6 ao acordar.

Aspecto do Caçador:Você pode usar o poder de perseguição do caçador, enquanto você está nesse aspecto, você ignora qualquer penalidade em sua H ou bônus na A de um inimigo caso este esteja escondido tentando se protegerquando rola 5 ou 6 em 1D6 ao acordar.

Shardmind (5 PONTOS)

Shardminds são fragmentos sensíveis do Vendaval Vivo, que outrora se encontrava no auge da intrincada rede de telhas do Mar Astral. Além disso, portão estava o alienígena Reino Longínquo, e a destruição do portão durante a Guerra do Amanhecer resultou na ascensão do império dos Devoradores de Mentes. Embora o poder Ions mantenha o portal fechado, os Shardminds buscam reconstruir o portão, e sempre a cortar a capacidade do Reino Longínquo de influenciar o mundo.

Shardminds são criaturas cristalinas compostas por centenas de pequenos estilhaços de cristais translúcidos verde, vermelho, âmbar ou cristais montados em forma humanoide e animados por uma força de energia psíquica pura. Shardminds escolhem suas formas para imitar formas humanoides, alguns assumem formas que parecem mais masculinos, enquanto outros são mais femininos. A força animadora dos Shardminds brilha palidamente de cada um de seus fragmentos. Esta luz interna verte a luz ofuscante no espaço de um Shardmind. Mas um indivíduo pode esmagar a luz com um instante de concentração, a fim de se esconder no escuro, por exemplo.

Porém quando os Shardminds são derrotados, chegando a 0 Pvs, não controlam seus cristais, podendo perder a forma humanoide. Sendo assim, os Shardminds dificilmente morrem, podendo reconstruir seu corpo assim que retoma o controle metal de seus cristais, eles dizem que assim que um morre outro vive com a mesma consciência herdada.

Por não poder se reproduzir, nem beber, nem dormir e nem comer, todos os Shardminds viventes de hoje são sobreviventes da Guerra do Amanhecer.

Shardminds são fragmentos de puro pensamento substancialmente dados pela vida. Eles são lógicos, emocionalmente distantes, e ingênuos para os caminhos da sociedade no mundo. Alguns abordam a vida com curiosidade inocente, ansiosa para abraçar a riqueza das experiências que o mundo tem a oferecer, enquanto outros permanecem reservados e distantes tendo um propósito maior em mente o tempo todo. Ainda que muitas vezes pareçam descrentes, quando uma forte emoção os toma, eles a experimentam poderosamente, por exemplo: Shardminds não ficam irritados: tornam-se enfurecidos.

• **Poder Psíquico.** Shardminds tem o poder de usar o poder da mente para comunicar-se com os outros, recebem, portanto Telepatia gratuitamente. Apesar de serem construtos, podem ter a mente afetada.

• **Teleporte.** Fragmentando seu corpo e reconstruindo-se em outro campo. Este é um dos principais poderes dos Shardminds.

• **Imunidades.** Shardminds são construtos vivos, eles nunca precisam comer, beber ou dormir e também não precisam fazer testes para essas necessidades.

• **Origem Imortal.** Por sua origem no Mar Astral, eles são considerados Imortais, como se tivessem Imortal x1.

• **Mente Cristalina.** Você recebe Resistência à Magia, apenas contra ataque que afetem a mente.

• **+1 em Resistência e Armadura.** Seu corpo feito de cristais é mais resistente que o corpo humano.

Tiefling (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Séculos atrás, os lideres do império dos humanos selaram pacto com diabos para consolidar seu domínio sobre um enorme território. Esses humanos se tornaram os primeiros Tieflings e governaram seu império em nome de mestres infernais.

Os Tieflings são os herdeiros dos sobreviventes dessas dinastias nobres que governaram o império. Sua linhagem está maculada por suas ligações diabólicas, contaminando os descendentes através de gerações. Sob muitos aspectos, eles são humanos; podem ter folhos com humano, por exemplo, mas seus filhos serão sempre Tieflings.

Os séculos de desconfiança e ódio declarado das outras raças transformaram os Tieflings em criaturas autossuficientes e, muitas vezes, eles assumem os estereótipos que lhes foram impostos. Como uma raça sem lar, eles sabem que precisam trilhar seu caminho

no mundo e que tem de ser fortes para sobreviver, eles demoram a confiar em qualquer um que diga que é seu amigo. Porem quando um companheiro demonstra confiança, o Tiefling retribui com a mesma intensidade, provando ser um eterno aliado.

Embora seus antepassados tenham se subjugado aos diabos, os Tieflings do presente não adoram os deuses ou patronos com intensidade, preferindo confiar em si mesmos. Por isso eles quase nunca seguem o caminho do divino, sendo o número de clérigos e paladinos muito raro.

A aparência dos Tieflings comprova sua linhagem infernal, Eles têm chifres longos; uma cauda longa e grossa e não preênsil que mede entre 1,20m e 1,50m; dentes afiados e pontiagudos e olhos que são esferas solidas em tons de preto, escarlate, branco, prata ou dourado. A cor da pele varia como nos humanos, mas também alcança tonalidades vermelhas. Seus cabelos, que cascateiam por trás dos chifres, tendem ao azul escuro, vermelho ou purpura, além das cores normais dos humanos.

Os Tieflings não são muito numerosos e costumam seguir carreiras não muito honradas, como: Ladinos, Bruxos, Gatunos, Assassinos, etc.

• **Criminosos.** Tiefligs tem grande facilidade em fazer suas artimanhas, podendo comprar a perícia Crime ou Manipulação por 1 ponto, apenas uma delas.

• **Resistência ao Fogo.** Recebem Armadura Extra: Calor/Fogo.

• **Cólera Infernal.** Recebem a desvantagem fúria.

• **Monstruoso.** Tieflings herdaram aparência de seus ancestrais diabos.

Deva (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Nas profundezas de suas mentes, os devas ainda podem se lembrar do que um dia já foram: servos imortais dos deuses do bem; espíritos que escolher se prender ao mundo na carne. Por milênios, suas almas renascem para travar uma guerra eterna contra as forças da escuridão. A maioria dos Devas é extremamente comprometida com a causa do bem, pois temem o que se tornariam se seguissem o caminho do mal: quando a alma de um deva é corrompida, ele pode renascer como um ser maligno.

A aparência dos Devas é muito similar a dos humanos, mas com uma beleza quase celestial e uma quietude misteriosa. São quase tão altos quanto os Draconatos, mas muito mais esbeltos. A coloração dos Devas é mais distinta que a dos humanos. Eles possuem padrões claros e escuros na pela. As partes claras são brancas como giz e as escuras variam do azul ou do púrpura até o cinza escuro ou negro. Num indivíduo, a parte clara ou escura pode ser dominante, com o tom oposto aparecendo em padrões elegantes na face, tórax e ombros. O cabelo de um Deva costuma ser da mesma cor dos padrões de sua pele.

Quando descansam, sentados ou em pé, os Devas permanecem quase totalmente parados, exceto por um ocasional piscar de olhos. Eles não se movem ou mudam de posição e seus olhos só são movimentados quando eles estão analisando algo ativamente.

Os Devas não podem ter filhos. Quando um deles morre, seu espírito reencarna num novo corpo já adulto, que aparece em algum local sagrado, como um pico de montanha, a delta de rio ou um oásis no deserto. O novo deva retém fragmentos de sua vida passada, mas apenas o bastante para falar e entender alguns idiomas e oferecer as orações apropriadas para os deuses do bem.

Devas são refinados e educados. Eles seguem os mais altos padrões morais, mas não desvalorizam a violência justificada. Eles acreditam que a busca do bem é uma eterna guerra contra as forças do mal, demônios, diabos e os deuses malignos e seus anjos lacaios. Eles também travam batalhas em seus corações, mantendo-se sempre vigilantes contra o mal que possa dar frutos em seu âmago, transformando-os nas próprias criaturas que eles tanto desprezam.

Por se lembrarem, ainda que de maneira fragmentada, de suas vidas no Mar Astral na companhia dos deuses, a maioria dos devas se devota e adora os deuses do bem. Eles buscam atingir uma conexão pessoal com os deuses em vez de se aproximarem deles através de templos ou sacerdotes. Eles os reverenciam durante as refeições em seus lares, deixando um lugar à mesa sempre vago, e buscam através de meditação e da oração, se tornarem mais como os deuses que servem. Devas aventureiros costumam ser vingadores, clérigos e invocadores, que apreciam o contato com o poder divino que flui através de seus corpos sem intermediário algum.

Devas não contam com cidades ou uma sociedade própria e são tão poucos que um deva poderia passar uma vida inteira sem sequer encontrar outro de suaraça. Eles vivem entre outras raças e, em alguns casos, adotam os maneirismos delas. Entretanto, todos os Devas recordam de elementos da vida que tiveram antes de sua encarnação e do início do seu ciclo de renascimento e, sendo assim, compartilham de alguns elementos culturais como vestimenta, religião e costumes. Eles preferem roupas finas de seda, armaduras de metal polido com ornamentos nos ombros que imitam asas e elmos ou adereços para a cabeça semelhantes a coroas e halos. De maneira geral, os devas preferem viver de maneira simples, sem muitas extravagâncias.

• **Vida passada.** O Deva tem lembranças e alguns costumes da vida passada. Recebem três especializações extras.

• **Memória de Mil Vidas.** Devas recebem Memória Expandida.

• **Reencarnações.** Devas são considerados imortais, em regras eles tem a vantagem imortal de 1 ponto.

• **Caminho do bem.** Devas devem seguir pelo menos um código de Honra, principalmente os de Asimov.

GOBLINÓIDES

Bugbear (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os bugbear são os maiores e mais fortes

goblinóides que existem, além de serem os mais agressivos; com corpos musculosos, que podem medir até 2,10m de altura.

Seus corpos são cobertos de pêlos ásperos e possuem presas e focinhos.

• **Força +2, Resistência +1.** Brutais e truculentos. Não precisa dizer mais nada.

• **Visão Aguçada, Faro Aguçado.** Enxergam tão longe quanto uma águia e farejam tanto quanto um perdigueiro.

• **Fúria.**

• **Má Fama, Monstruoso.**

Goblin (–1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas algumas sociedades os aceitam como cidadãos, e uns poucos podem ser heróis. Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.

• **Testes de Resistência +1.** Goblins são habituados à sujeira e rigores da vida.

• **Infravisão.** Goblins são noturnos e subterrâneos, por isso enxergam no escuro.

• **Aptidão para Crime.** Para goblins, a perícia Crime custa apenas 1 ponto.

• **Má Fama.** Ninguém confia em goblins ou gosta de tê-los por perto.

• **Magia.** Para goblins, ser um conjurador é mais difícil. Magia Branca, Elemental e Negra custam 3 pontos cada. No entanto, um goblin com Clericato pode comprar Magia Branca pelo custo normal (2 pontos).

Hobgoblin (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os Hobgoblins são uma raça muito mais disciplinada que os goblins, dedicando-se, muitas vezes, ao estudo da magia. Não são tão altos como os bugbears, possuindo a mesma estatura média de um humano.

• **Armadura +1.** Hogoblins tem o couro rígido.

• **Infravisão.** Hobgoblins podem enxergar no escuro total.

• **Inimigo de elfos.** Hobgoblins são inimigos tradicionais dos elfos, disputando por territórios ou qualquer outra coisa.

Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra membros desta raça.

• **Má Fama.** Não costuma ser aconselhável andar na companhia de um destes seres...

YOUKAI

Anjo (2 PONTOS) (YOUKAI)

Anjos, também conhecidos como celestiais ou *tenshi*, são criaturas que habitam os planos superiores. São raros no Plano Material, mas muito freqüentes em alguns Reinos dos Deuses. Sua aparência é igual a uma criatura normal, mas com traços mais belos e imponentes. A maioria dos celestiais são benignos (mas não todos). Nem todos têm forma humanóide; existem também ursos, leões, unicórnios e tantos outros seres celestiais. Anjos que visitam o Plano Material fazem jornadas voluntárias, através de feitiços, portais mágicos ou habilidades naturais. Outros são invocados (ou capturados) por conjuradores poderosos ou fenômenos sobrenaturais.

• **Boa Fama.** Anjos são sempre reconhecidos como benevolentes ou sagrados (mesmo que nem sempre seja o caso).

• **Sentidos Especiais:** todo anjo tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens.

• **Aptidão para Vôo.** Muitos anjos têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Branca.** Anjos podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um anjo pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja a seguir)

• **Maldição:** todo anjo destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um anjo destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Anjos são vulneráveis às chamas do inferno.

Demônio (1 PONTO) (YOUKAI)

Também conhecidos como abissais, infernais ou *oni*, um demônio é qualquer criatura nativa de um plano ou dimensão de natureza maligna — geralmente o Abismo, os Nove Infernos, o Hades, o Mundo Sombrio e outros lugares de nomes deprimentes.

Estes seres extraplanares visitam a Terra com objetivos diversos, desde a coleta de almas (que eles empregam como alimento, fonte de energia ou moeda) até caça a tesouros, perseguição a fugitivos e mesmo coisas simples e triviais como —fazer turismo.

Embora grande parte dos demônios atue como servos para um lorde poderoso, um deus-monstro maligno ou outro patrono, muitos são independentes e têm objetivos próprios. Muitos são aventureiros, e alguns nem mesmo são malignos.

• **Sentidos Especiais:** todo demônio tem Infravisão, Faro, Aguçado e Ver o Invisível.

• **Invulnerabilidade: Fogo.** Demônios são imunes a dano por fogo.

• **Aptidão para Vôo.** Muitos demônios têm

asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Negra.** Demônios podem comprar esta vantagem por 1 ponto.

• **Teleportação Planar:** um demônio pode usar esta magia livremente, por seu custo normal em Pontos de Magia, exceto quando está preso ao próprio plano nativo por sua Maldição (veja adiante).

• **Má Fama.** Demônios são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que nem sempre seja o caso).

• **Maldição:** todo demônio destruído fora de seu plano de origem é banido de volta, e não pode retornar durante algum tempo — desde 30 dias até 1000 anos, à escolha do mestre. Um demônio destruído em seu próprio plano de origem desaparece para sempre, e não pode ser ressuscitado (exceto com um Desejo).

• **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Demônios são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Fada [3 PONTOS] (YOUKAI)

"Fada é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza ou certos deuses. Elas podem ser conhecidas como sprites, dríades, pixies, sátiros, ninfas...

Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta, e olhos negros e brilhantes, feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas.

Outras ostentam um segundo par de braços, parecidos com garras ou patas de inseto. Fadas são de natureza curiosa e brincalhona. Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria. Nunca envelhecem.

No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante.

Apenas uma magia Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.

• **Habilidade +1.** Fadas são ágeis e graciosas.

• **Aparência Inofensiva.** Minúsculas e de aspecto delicado, fadas não parecem capazes de machucar ninguém.

• **Vôo.** Quase todas as fadas podem voar. Se você optar por uma fada sem asas, a vantagem custará 2 pontos.

• **Magia.** Fadas recebem Magia Branca ou Negra (à escolha do jogador) e Magia Elemental sem pagar pontos.

• **Modelo Especial.** A menos que você colecione brinquedos, é realmente difícil conseguir roupas, armas,instrumentos e veículos para fadas. Embora sejam incomuns, há fadas de tamanho humano. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da vantagem fica inalterado.

• **Vulnerabilidade: Magia.** Fadas são muito vulneráveis a magia e armas mágicas.

• **Vantagens Proibidas.** Fadas nunca podem adquirir Resistência à Magia e, obviamente, não podem ser Monstruosas.

Meio-Abissal [2 PONTOS] (YOUKAI)

Resultado do envolvimento entre demônios e mortais, um meio-abissal carrega em seu sangue a herança maldita de seu pai ou mãe extraplanar, com todas as suas fraquezas, mas apenas uma pequena parte de seus poderes. Felizmente, eles são nativos deste mundo e não podem ser banidos ou aprisionados em outros planos como os demônios verdadeiros.

• **Sentidos Especiais:** todo meio-abissal tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.

• **Armadura Extra: Fogo.** Meio-abissais são resistentes a dano por fogo.

• **Aptidão para Vôo.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Negra.** Para meio-abissais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Meio-abissais são vulneráveis à pureza da luz e vento.

Meio-Celestial [2 PONTOS] (YOUKAI)

Resultado do envolvimento entre anjos e mortais, um meio-celestial tem a nobreza e pureza dos anjos em seu sangue, mas de forma diluída, com todas as suas fraquezas e apenas uma fração de seus poderes. Ao contrário de um anjo verdadeiro, é nativo deste mundo e não pode ser banido ou aprisionado em outros planos.

• Sentidos Especiais: todo meio-celestial tem Infravisão, Visão Aguçada e Ver o Invisível.

• **Armadura Extra: Elétrico e Sônico.** Meio-celestiais são resistentes a estas energias originárias das nuvens, o relâmpago e o trovão.

• **Aptidão para Vôo.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Aptidão para Magia Branca.** Para meio-celestiais, esta vantagem custa 1 ponto.

• **Vulnerabilidade: Fogo.** Meio-celestiais são vulneráveis às chamas do inferno.

Meio-Gênio [4 PONTOS] (YOUKAI)

Filhos de humanos e seres mágicos — não necessariamente gênios, mas também fadas, ninfas e outros —, os meio-gênios proliferam no mundo mágico de Arton, um mundo abençoado por Wynna, a bela Deusa da Magia.

Eles também podem existir no mundo moderno, embora sejam muito mais raros. Meio-gênios não governam nenhuma nação, nem formam comunidades — apenas vivem em meio aos humanos, emprestando a esses —pobres desafortunados seu extremo poder arcano.

Trazem sempre uma grande tatuagem mágica que brilha quando usam seus poderes. Por sua ascendência, têm habilidades mágicas naturais e uma predisposição a ajudar aqueles em necessidade. São generosos, estão sempre ansiosos para prestar favores.

• **Arcano.** Meio-gênios têm grande afinidade com magia.

• **Armadura Extra.** Meio-gênios são resistentes a um elemento que depende de sua descendência. Existem meio-gênios da água (Químico), ar (Sônico), fogo (Fogo), terra (Esmagamento), luz (Elétrico) e trevas (Magia).

• **Aptidão para Vôo.** Muitos meio-gênios podem levitar, por isso pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.

• **Desejos.** Quando um meio-gênio lança uma magia a pedido de outra pessoa, ele gasta apenas metade do custo em Pontos de Magia. O meiogênio ainda pode conjurar magias pelo custo normal, sem ninguém pedir.

• **Código da Gratidão.** Todo meio-gênio sempre será grato a alguém que tenha lhe prestado um grande favor, como salvar sua vida ou libertá-lo de um cativeiro. Ele adotará essa pessoa como seu —amo.

CONSTRUTO

Meio-Golem (1 PONTO) (CONSTRUTO)

Esta é a versão medieval mágica de um ciborgue — uma criatura viva que recebeu partes artificiais mágicas em subtituição a certas partes naturais. Sua maior vantagem sobre os demais construtos é a capacidade de usar magia.

• **Construto Vivo.** Meio-golens podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos.

• **Cérebro Orgânico.** Um meio-golem é normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos.

• **Magia.** Meio-golens ganham uma vantagem mágica (Magia Branca, Elemental ou Negra) à sua escolha.

• **Insano.** O processo de transformação em criatura artificial é algo horrível demais para suportar. Todo meio-golem tem uma insanidade de –1 ponto.

Golem (3 PONTOS) (CONSTRUTO)

Golens são criaturas mágicas artificiais, construídas por grandes magos, clérigos ou cientistas a partir de materiais diversos.

O uso de magia poderosa na fabricação destes construtos permite que apresentem uma impressionante variedade de tipos, formas e poderes. A maioria lembra grandes guerreiros em armaduras metálicas, mas com formas tão diferentes que nenhum humano poderia estar ali dentro. Outros são feitos de ossos, tornando-os parecidos com mortos-vivos. Alguns são de vidro ou cristal, enquanto outros ainda podem ser de madeira ou barro.

• **Imunidade.** Além das imunidades normais de um construto, golens são tremendamente resistentes a magia. Eles possuem Armadura Extra contra todas as magias que causam dano, e são automaticamente bem-sucedidos em testes de Resistência contra quaisquer outras magias.

• **Camuflagem.** Muitos golens são do tipo —estátua viva, feitos para se parecer com esculturas de metal, madeira ou pedra. Conseguem se fazer passar por esculturas comuns ou misturar-se ao ambiente, como gárgulas ou estátuas guardiãs de portais. Golens fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

• **Monstruoso.** Uma vez revelados, golens são criaturas horríveis e assustadoras.

HQs

Kriptoniano (12 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Um Kriptoniano é um aliênígena originário do Planeta Kripton. Kripton foi destruído, por esse motivo existem poucos remanecentes dessa raça no universo. Na sua destruição partes do planeta Kipton se espalharam por todo o universo, trazendo consigo partes do mineral Kriptonita, que é letal para um Kriptoniano.

Bônus em Força (F+5): Todos os Kirptonianos tem um Bônus F+5, esse limite pode ultrapassar o máximo de 5 na criação do personagem.

Bônus em Habilidade (H+3): Todos os Kirptonianos tem um Bônus H+3, esse limite pode ultrapassar o máximo de 5 na criação do personagem.

Aceleração: Os Kriptonanos são muito rápidos.

Adaptador: O Kriponiano pode modificar seu dano de PdF entre, Calor/Frio/Esmagamento.

Invulnerabilidade: Os Kriptonanos são invulneráveis a todos os tipos de dano exceto magia e arma Mágicas.

Sentidos Especiais: Audição Aguçada, Faro Aguçado, Visão Aguçada, Visão de Raio X.

Aptidão para o Vôo: Você pode comprar essa vantagem por 1 Ponto.

Vulnerabilidade: Kriptonita. Quando exposto (aproximadamente 3 metros) ou atacado por esse mineral, todas as suas características são reduzidas para 0 e o Kriptoniano passa a perder 1 PV por minuto até a morte (lembre-se que seus Pvs diminuirão para zero, e o personagem cai um rank nos teste de morte até chegar ao rank Morto), o termino da exposição da Kriptonita, propicia ao Kriptoniano a recuperação completa em 2d turnos.

Inculto: Não conhecem a cultura Terreste.

Marciano (7 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Marte era um planeta habitado por seres cuja Ciência era toda voltada par a vida. Eles viviam em paz e em harmonia, até que surgiu uma grande peste que dizimou quase toda a população.

Bônus em Força e Resistência: F+1, R+1, possibilitando ultrapassar o limite máximo de 5 para personagens iniciantes.

Armadura Extra: Frio

Telepatia: Recebe gratuitamente essa vantagem.

Doppleganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um marciano pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Poderes Corporais).

Corpo Denso: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Poderes Corporais).

Intangível: Recebe essa Vantagem Gratuitamente. (Veja Estrutura Corporal).

Aptidão para Forma Alternativa: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão para Invisibilidade: Para o Marciano essa vantagem custa 1 Ponto.

Aptidão pra Artes e Manipulação: As pericias Arte e Manipulação custam apenas um ponto.

Inculto: Possuem inaptidão a cultura terrestre. Esta desvantagem pode ser recomprada.

Vulnerabilidade: Fogo. Marcianos são muito sensíveis ao calor.

Thanagariano (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Thanagar é um planeta da galáxia de Markarian, ele é habitado pelos Thanagarianos. É o planeta mais próximo do centro do universo, sendo antigo e avançadíssimo em todas as áreas, principalmente militar. Ele possui a presença de metal enésimo, que atinge criaturas mágicas. Os Thanagarianos possuem força e resistência maior que a dos humanos e ainda tem asas que lhes permitem voar como pássaros.

Bônus em resistência: R+1 (Até o Maximo de R6). Thanagarianos são mais resistentes que humanos comuns.

Sentidos especiais: Visão aguçada. Thanagarianos possuem olhos de águia.

Arma Mágica: Começa com uma arma Mágica F+1. essa arma evolui com o seu dono, a cada 2 Pontos de Experiência que seu dono receber arma recebe 1 PE para a sua evolução (Manual 3D&T Alpha pg. 120).

Vôo: Podem voar livremente pois possuem asas. Recebem a vantagem vôo.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Mutante (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Mutantes são pessoas que por algum motivo desenvolveram habilidades especiais únicas que os diferem do seres humanos normais, por esse motivo são mal visto na sociedade. Cada mutante tem poderes e aparências únicos.

Vantagem Bônus. Um Mutante ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar outra vantagem com um desconto de 1 Ponto.

Má Fama: Um Mutante sofre de Má Fama em relação a quem o viu usar seus poderes.

Skrull (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Os skrulls tem uma aparência horrenda, são verdes e seu queixo é repleto de saliências. Os skrulls podem se transformar em quem desejarem, contudo não podem copiar a força ou os poderes do mesmo. O Império Skrull, esta localizado na Galáxia de Andrômeda.

Habilidade +1: Sua Tecnologia superior forma seres muito bem treinados.

Doppleganger: Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um skrull pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (veja Poderes Corporais).

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Monstruoso: Os skrulls tem uma aparência horrenda

Kree (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Krees são uma raça humanóide criadores de um vasto império que ocupa cerca de mil mundos da Grande Nuvem de Magalhães. Originalmente de pele azulada os krees iniciaram seu império acerca de um milhão de anos, aproximadamente cem anos depois de seu império ter o primeiro contato com seus inimigos interestelares, skrulls

Os Krees tem uma ditadura militar regida por um computador orgânico, a "Inteligência Suprema" - um cérebro gigantesco que agrega as maiores mentes militares do povo kree. O Império Kree, localizado na Grande Nuvem de Magalhães.

Sendo uma sociedade militar, têm uma classe de soldados de elite chamados acusadores, que serve como sistema judiciário e combatentes superqualificados. Esses acusadores são normalmente acompanhados ou precedidos por robôs vigilantes, empregados para manter os mundos krees sob vigilância. Tantos os acusadores quanto os vigilantes não devem ser vistos como ameaças menores. Para derrotá-los muito poder.

Habilidade +1: Sua Cultura em prol da Guerra forma seres muito bem treinados.

Aptidão Invisibilidade: Os Krees tem uma tecnologia que lhes permite se camuflar muito bem. A vantagem Invisibilidade custa 1 Ponto pra eles.

Aliado Superior: Para ter um aliado com pontuação superior 1 ponto que a normal, os Krees pagam apenas 1 Ponto.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

Shi'ar (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os Shi'ars são humanóides que se parecem com os humanos, mas ao invés de terem evoluído dos primatas, os shi'ars evoluíram dos pássaros.

Eles são muito evoluídos e possuem tecnologia que a Terra ainda não descobriu. Eles são a maior raça alienígena, ao lado dos Skrulls e dos Krees. Suas crianças nascem em câmaras especiais para melhor desenvolvimento.

Habilidade +1: Sua Tecnologia superior forma seres superiores intelectualmente.

Aptidão Para Armadura Extra: Devido a sua tecnologia de campos de força poderosos os Shi'ars, podem comprar a Vantagem Armadura Extra para todos os tipos de dano físico e energéticos por 4 Pontos.

Aptidão Para o Teletransporte: Devido a sua tecnologia de teletransporte essa Vantagem Custa 1 Ponto.

Aptidão para a Invisibilidade: Devido a sua tecnologia de Invibilidade, essa vantagem Custa 1 Ponto.

Inculto: Não conhecem a cultura terrestre.

ALIENS

Alien (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Alienígena, ou alien, não é o mesmo que extraterrestre. Literalmente, a palavra significa — estrangeiro. Um alienígena não é sempre alguém nativo de outro planeta, pode ser um visitante de outro país. Mas é verdade que muitos heróis e seus inimigos (*especialmente* seus inimigos) chegam de outros mundos, épocas ou dimensões.

Por sua origem peculiar, alienígenas podem demonstrar aparência e poderes muito variados, imprevisíveis. Quase todos são superiores aos humanos em um ou mais aspectos, mas também podem ser inferiores em outros. Devido à evolução paralela, muitos aliens têm aparência humana, salvo algum detalhe (uma cauda de macaco, por exemplo) não muito difícil de disfarçar. Mesmo assim eles têm dificuldade em passar despercebidos:

Um alien recém-chegado tem problemas para adaptar-se à nossa cultura e sociedade, cometendo muitos enganos e atraindo atenção (e encrenca). Até mesmo um alien criado na Terra desde pequeno sente-se deslocado dos demais, sem conhecer a verdade sobre seus poderes.

Característica +1. Um alien recebe +1 em uma característica à escolha do jogador.

Armadura Extra. Um alien recebe uma Armadura Extra (apenas contra energia) à escolha do jogador.

Vantagem Bônus. Um alien ganha uma vantagem de 1 ponto; ou pode comprar uma vantagem de 2 pontos (exceto perícias) por apenas 1 ponto.

Inculto. Aliens têm inaptidão à nossa cultura.

ALGUMAS RAÇAS ALIENS CONHECIDAS

ESPADA DA GALÁXIA

Metaliano (SOMENTE COMO NPCS) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Metaliano é segue as mesmas regras da vantagem única alien com as seguintes diferenças.

Escala Superior: A sua Força de modo geral e a FA (somente Força) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Armadura Extra/Reflexão: Ganha as vantagens Armadura Extra e Reflexão contra dano por Fogo (somente contra dano causado Lasers),

Aptidão para invisibilidade:esta vantagem custa apenas 1 Pt para o Metaliano,

Sem necesidade de respirar: o Metaliano não precisa respirar porque seu organismo é diferente do nosso;

Sobrevivência no Vacuo: o Metaliano pode sobreviver no vácuo porque seu corpo não contêm liquidos que possam ser expelidos pela falta de pressão atmosférica,

Sem necessidade de alimento: um Metaliano não precisa se alimentar devido a um minúsculo acelerador de partículas situado em seu ventre que os provém de energia para sobreviver.

Telepatia: (somente entre os membros da mesma espécie e aparelhos de rádio), Sua forma natural de comunicação é o rádio: eles podem falar entre si por grandes distâncias (um poder muitas vezes confundido com telepatia), assim como captar e interferir em transmissões de rádio e TV sem o uso de aparelhos.

Vulnerabilidade (Químico): Matalianos devido a composição dos seu corpos são Vulneráveis a danos químicos.

Sem sentidos: Não dispõem de audição, olfato ou paladar, mas podem usar pequenos dispositivos que desempenhem essas funções. Alguns indivíduos são capazes de gerar um campo magnético que funciona como um radar de curto alcance, como fazem certas espécies de peixes da Terra.(*ou seja tem que comprar a vantagem sentidos especiais radar, oufato, só que para eles estes sentidos tem alcance normal ou reduzido, como no radar que funciona somente a poucos metros do personagem*),

Sem Cura: Um metaliano NUNCA irá conseguir curar os Pvs perdidos de forma natural a única forma dele recuperar Pvs é no seu planeta natal, ou com tecnologia de cura do seu planeta com em algumas de suas naves, quanto a cura Mágica, pode ser que funcione, isso fica a critério do mestre.

Traktorianos (SOMENTE COMO NPCS) (HUMANÓIDE)

Em termos de jogo um Traktoriano é segue as mesmas regras da vantagem única alien , com as seguintes diferenças.

Corpo Mecha: Em sua forma original (robótica), todo o Traktoriano é um Mecha com aproximadamente 3 metros de altura, cérebro humano, e pertence a ecala de poder sugoi.

Escala Superior: A sua Força de modo geral e a FA (Força e PdF) e FD nos combates é calculada na escala sugoi,

Possessão: todo o traktoriano pode em uma ação de ataque possuir o corpo de outros serem de forma indefinida, abandonando o seu corpo original e saltando em forma de cérebro para a boca do alvo (para evitar de ser possuido um teste de R-3), quando consegue entrar pela boca do alvo devora todos os seu conhecimento e elimina o cérebro do hospedeiro.

Meio-Metaliano (VARIÁVEL) (HUMANÓIDE)

A chamada Metalização é arriscada, porque sobrecarrega o organismo, com metais tóxicos. Os sobreviventes recebem qrande força e resistência,

dependendo de quanto tenham sido expostos pelo processo.

A metalização pode ser comprada em níveis cada um com seu custo em pontos:

Nível 1 (3 PTs): F+1, A+1(até um máximo de F5,A5)

Nível 2 (6 PTs): F+2, A+2. R+1 (até um máximo de F5,A6,R5)

Nível 3 (9 PTs): F+3, A+3. R+2 (até um máximo de F5,A6,R5)

Em todos os casos o personagem recebe Armadura Extra Esmagamento.

Também pode comprar a desvantagem Vulnerabilidade Quimico (-1 Ponto) sem que conte no limite maximo de desvantagens. Um meio metaliano se consegue passar por uma pessoa normal sem problemas, exceto por alguns traços. Os olhos ganham uma cor metálica. Os cabelos caem ou ficam branco prateado. É comum que Meio-metalianos apresentem apetite exagerado (o que não chega a ser uma desvantagens).

DRAGON BALL

Changeling (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

O primeiro Changeling a aparecer na série DBZ foi Freeza, que queria apoderar - se das dragon balls de Namekusei, para obter a vida eterna.

Freeza era considerado o dono e o mais forte do universo, ele contratava seres (Aliens) para trabalhar para ele, indo nos planetas e matando seus habitantes para depois vender o planeta, Freeza era muito orgulhoso, por achar que era o mais forte do universo, mas Freeza tinha medo dos Saiya-Jins, porque eles poderiam ser um grande problema, porque os Saya - Jins aumentavam constantemente seu poder após uma luta, mas Freeza temia mesmo era a história do SSJ e por isso destruiu o planeta Vegeta, matando todos os Saya – Jins, exceto alguns. Além da aparência de cada um ser diferente, mais seu corpo humanoide são os mesmo, todos possuem uma calda grossa, sua pele tem uam coloração derivada de uma ou várias cores, além de suas cabeças parecerem um pouco com capacetes, seus dedos dos pés são formados por três dedos. São todos monstruosos de natureza.

Além de terem transformações impressionantes.

Aumento de Características: Força +1, Habilidade +1, além de uma boa resistência física, adquirindo Armadura +1.

Membro Extra: Possuem um rabo que podem usar em combate.

Formas Changeling: Todos os Changeling possuem transformações para economizar energia, ou seja, para não usar todo o seu poder, já que eles não sabem controlar o seu Ki.

Elas são cumulativas, umas com as outras, até serem canceladas. Mas precisam ser na ordem, não pode pular direto para última forma.

Em regras o Changeling pode subir de Escala de Poder gastando 1 turno e 10 PMs Para cada nível extra, são necessários mais 2PEs e 10PMs extras, e gastar 1 turno, aumentando em +1 a Escala.

Desvantagem: Aparência Monstruosa.

Kaio (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Uma das raças mais antiga no mundo de Dragon Ball Z. Além de serem considerados os representantes de várias galáxias do universo. Esses inteligentes e magníficos guerreiros em partes.

Pois muitos são pacifistas, preferem ensinar suas técnicas do que lutar. Mais em combate são ótimos guerreiros.

Exemplo clássico são: Senhor Kaio, Kibito-Shin e etc... Sua aparência é quase a mesma comparado com outro Kaio. Sua coloração de pele, deriva do Verde, rosa até azul, todos tem uma orelha um pouco pontuda, seu cabelo são meio rebeldes e além de cores bem distintas a maioria é azul claro. Todos vestem uma roupa exótica e bem colorida. Além de todos terem um par de brincos em suas orelhas a qual são chamados de brincos Potara, com o mesmo eles podem fazer fusões com outro a quem colocar um brinco na orelha esquerda e o outro colocar na direita, fazendo uma fusão e aumentando os poderes de combate, os brincos tem apenas uma utilização, um corpo já fundindo nunca poderá ser fundindo novamente a outro brinco de outro Kaio, NUNCA. Vivem no planeta Kaio.

Habilidade +1: Geralmente são mais rápidos e inteligentes que humanos normais.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance em ataques de longa distância.

Perícias: Sobrevivência ou idiomas por apenas 1 Ponto do custo normal.

Kyate-Jin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São a raça dos membros de Bojack e sua gangue, eles adoram usar roupas bombásticas. Essa raça apareceu numa série de DBZ, foi até quando ocorreu um torneio, depois da morte de Cell foi Mr Satan que fez esse torneio. Sua coloração de pele é um esverdeado meio azulado, seus cabelos são laranjas e de várias formas, possuem orelhas pontiagudas. E Tem um gene potencial na arte de combate, ele vivem no planeta Klayte. São um pouco arrogante, mais depende da educação que foi dada a cada membro desta raça.

Força +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos

Poder de Fogo +1: Tem um boma alcance então tem maior PdF.

Perícias: Sobrevivência e Crime por apenas 1 Ponto do custo normal.

Namekuseijim (3 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os nanekuseijins são os nascidos do planeta Nanekusei, ou nova Namekusei desde que seu planeta natal fora destruído pelas ações de freeza. Namekuseijins possuem capacidades incríveis de regeneração, enquanto outros conseguem até mesmo multiplicar-se ou esticar os próprios membros!

Personalidade: Costumam ser mais calados e fechados, às vezes sérios demais, ou tímidos de mais como é o caso de Dendê.

Descrição Física: São verdes com os músculos à mostra, em cores que variam de rosa, roxos, ou marrom. Possuem antenas na cabeça, e são sempre homens sendo o seu meio de reprodução por vomito... Sim vomito, sendo que o patriarca (o mais velho entre os Nanekuseijins) quando precisa de mais gente ele vomita um novo ser (que será ainda uma criança) e com o tempo ele irá crescer e se tornar um adulto pronto para o trabalho ou para guerra. Namekuseijins seguem as regras da vantagem única alien, com as seguintes diferenças: Namekuseijins não recebem uma vantagem bônus;

Habilidade +1: Namekuseijins são muito mais agéis que aliens comuns;

Membros elásticos: Namekuseijins conseguem esticar seus braços e pernas para atacar seus inimigos;

Aptidão para Regeneração: Para namekuseijins, esta vantagem custa 2 pontos de personagem;

Aptidão para separação: Para namekuseijins, esta vanategem custa 1 ponto de personagem.

Majin (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

São os Demônios conhecidos na série de Dragon Ball Z, criaturas com poderes, aparências de belo ao terror, tudo de grande porte, depende de cada criatura.

Exemplos clássicos são: Majin-buu, Dabura. Sua aparência e forma e pensamento é adquirido de qualquer Majin, é raro ver um Majin bom, apenas o Majin-Buu Fat que fica amigável e ajuda os heróis contra as forças malignas.

São encontrado em vários planos do Inferno. Além de possuir técnicas próprias a qual possa ser comprada com o tempo.

Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Habilidade +1: Todos possuem um poder a cima da média comparado a um humano comum ou outros seres insignificantes de outros planos.

Poder de Fogo +1: Tem bom alcance, adquirindo PdF superior.

Regeneração: O poder de regeneração dos Majin é incrível.

Poder Supremo: Majins sofrem e causam dano em escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas menores. Sim, é um poder absolutamente ignorante, por isso essa raça é recomendada a no máximo UM personagem por grupo.

Sayajins (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os sayajins são a raça guerreira que nasceu no planeta Vegita. No desenho apenas Goku, Vegeta, Nappa e Raditz são exemplos desta raça, pois seu planeta de origem e toda a sua raça foram destruídos por Frezza, mas o mestre pode criar uma historia na qual os Saiyajins existam.

Personalidade: Muito autoconfiantes e apaixonados por combate, nada da vida de um Saiyajin vale mais que uma boa luta. Descrição Física: Iguais a humanos comuns só que possuem algumas peculiaridades como os cabelos sempre negros e imutáveis, ou seja, nunca crescem sempre mantêm o mesmo penteado, além disso, possuem uma cauda de macaco que os permite se tornar Oozaru. Sayajins Seguem as regras da Vantagem Única *Alien*, com as seguintes diferenças:

Aptidão para vôo: Para sayajins, esta vantagem custa 1 ponto.

Aptidão para Forma alternativa: Para saiyajins, esta vantagem custa 1 ponto, representando sua forma de macaco gigante. Na forma alternativa, saiyajins causam e sofrem dano uma escala acima da sua original, podendo ser aumentada durante a campanha.

Na forma alternativa, Obrigatoriamente o personagem deve as desvantagens fúria e Modelo Especial, e a Habilidade não pode estar acima de 3.

Apenas fúria pode ser recomprada nesta forma. Finalmente, sayajins só podem se transformar em Oozaru na seguinte condição mostrada abaixo.

Maldição: Saiyajins quando olham a lua cheia entram em sua poderosa e furiosa forma de Oozaru, o macaco gigante, sob as mesmas condições de um licantropo que se transforma pela lua cheia (ou seja, foto também vale), saindo desta forma apenas quando a lua some.

Poder Supremo: Saiyajins sofrem e causam dano em escala Sugoi (podendo ser aumentada durante a campanha), e podem escolher causar e sofrer dano em escalas menores. Sim, é um poder absolutamente ignorante, por isso essa raça é recomendada a no máximo UM personagem por grupo.

Saiya-Man (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Os **Saiya-Mans** são o resultado do cruzamento de humanos e saiyajins, ou outros seres com sayajins. **Saiya-Mans** também originam **Saiya-Mans**. Os filhos desta raça possuem a força e as capacidades incríveis dos pais, mas em um nível mais baixo.

Personalidade: Variada como a humana, sem grandes diferenças, costuma-se dizer que dos humanos eles puxam a aparência e suas idéias e dos Saiyajins a extrema força.

Descrição Física: Igual aos humanos, sendo que a única diferença notável seja uma cauda idêntica a dos Saiyajins. Meio-sayajins seguem as regras das vantagens únicas sayajin, porém com a seguinte exceção:

Saiya-Mans não recebem uma vantagem bônus ou um bônus em uma característica, mas estão livres da desvantagem inculto.

Super Saiyajin (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Você pode se transformar no lendário Super Saiyajin. Para isso você precisa antes da Vantagem

Única Saiyajin ou **Saiya-Man**, e algum código de honra (até mesmo broly e possuía um sabia?).

Ela funciona como a vantagem poder oculto, mas de um jeito diferente: Gastando 1 turno e 10 PMs, aumenta em uma escala de poder. Ou seja, Um saiyajin aumentaria de escala Sugoi para Kiodai.

Para cada nível extra, são necessários mais 2PE, e gastar 1 turno e 10PMs extras, aumentando em +1 escala (para ter super Sayajin 2 por exemplo, é necessário ter a vantagem Super Saiyajin e gastar mais 2 PE e 10PMs..

Oozaru dourado (2PONTOS) (HUMANÓIDE)

Apenas para sayajins e **Saiya-Mans.**

Como bem se sabe, Oozaru é a forma de macaco gigante dos sayajins, sendo temidos pelas outras raças justamente por isso.

No entanto, o que ninguém sabia, nem mesmo os próprios sayajins, é que havia um novo estágio na forma do imenso primata, em que simplesmente é a combinação entre Oozaru e Super Sayajin! Trata-se do Oozaru Dourado. Nesta forma, o primata gigante consegue conservar seu intelecto e agilidade mesmo em sua forma imensa, e combinado com os poderes de Super Sayajin, o tornam virtualmente invencível.

Porém, caso não seja devidamente controlada, o sayajin pode perder o controle e entrar em um estado de fúria destrutível (como ocorreu com Goku antes de se transformar em Super Sayajin 4). Esta forma é também um requisito para se transformar no misterioso Super Sayajin 4.

A forma Oozaru dourado só pode ser comprada por Sayajins e **Saiya-Mans**. Por ser uma forma alternativa mais poderosa, ela custa dois pontos ao invés do 1 normal da raça. Ela adiciona uma escala de poder ao sayajin, modelo especial, e maldição (deve fazer um teste de resistência para controlar a forma, se não entra em fúria).

Super Sayajin 4 (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Requisitos: Super Sayajin, Oozaru Dourado. Apenas Sayajins e **Saiya-Mans**.

Normalmente, um sayajin que tenha adquirido os poderes de um Super Sayajin só consegue atingir no máximo o nível 3, ganhando poder suficiente para destruir um planeta ou dois. No entanto, o que ninguém sabia (nem os fãs antes de série GT entrar no ar) é que existia um quarto nível dos super sayajins, um nível extremamente difícil de alcançar, pois deve-se remeter ao estágio do terrível Oozaru.

Até hoje, somente Goku e Vegeta (com a ajuda de um aparelho construído por sua esposa Bulma) alcançaram o Super Sayajin 4, que mesmo assim foi difícil para derrotar Li-Shenlong. Basicamente, para alcançar o Nível 4 é necessário antes ser capaz de se transformar em Oozaru, e logo depois no Oozaru dourado.

Caso se consiga um domínio completo da forma de gorila dourado, o sayajin conquista seu novo nível, caracterizado pela pelagem de macaco que cobre boa parte do tórax e dos membros superiores, os olhos em tons de amarelo ao dourado, e o cabelo um pouco mais esparso que a forma original do Sayajin. Em regras, o Sayajin recebe uma escala de poder além do Super Sayajin 3, H+2 e Força ou Poder de Fogo +1.

O mestre é livre para adicionar os poderes que achar necessário, mas sinceramente, com o poder overapelão do Super Sayajin 4, quem precisa de mais?

Tsufurujin (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Em um passado remoto, existia uma raça de incrível poderio bélico e tecnológico, e de intelecto igualmente superior.

Esta raça era conhecida como tsufurujin, e era considerada uma das raças mais utópicas da galáxia, com suas construções imensas e grande senso de justiça. Porém, um dia isso tudo viera a cair, quando uma raça perigosa, conhecida pelos seus atos rústicos e tribais, chegou ao planeta dos tsufurujins e anos depois começaram uma guerra terrível com os monstros que assumiam as formas de gorilas gigantes.

Os invasores eram conhecidos por Sayajins, que praticamente erradicaram os tsufurujins do universo, tomando sua tecnologia e se tornando uma das mais perigosas raças do universo.

Até hoje, a único “sobrevivente” da raça foi baby, um parasita criado pelo doutor Raichi, para que futuramente pudesse acabar com os sayajins.

Ele fora despertado pelo doutor Myuu, e o resto da história vocês já conhecem. Nada impede que hajam alguns tsufurujins espalhados pelas galáxias, mas com certeza estarão bem escondidos, já que não restou quase nada de sua cultura com a destruição do planeta vegeta... Tsufurjins seguem as regras da vantagem *alien*, com as seguintes diferenças:

Habilidade +1, Armadura -1: Tsufurujins são seres espertos e agéis, mas carecem de uma proteção adequada;

Aptidão para Máquinas: Para Tsufurujins, esta perícia custa 1 ponto de personagem.

Genialidade: Tsufurujins possuem um intelecto superior ao de muitas raças.

STAR WARS

Duro (0 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Duros são a primeira raça a criar os Motores Hyperdrive, para viajar pelo espaço.

Tem pele azul, olhos vermelhos, bocas semlábios e rostos longos sem nairiz, tanto os homens quanto as mulheres são carecas.

Genialidade

Devoção (Viajar pela galáxia)

Clone (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Desenvolvidos pelos Kaminoanos, os clones são treinados para o combate e a guerra, e não possuem

algns temores humanos ou os apresentam em menor grau. Também são condicionados e obedientes aos seus líderes e comandantes do que o humano padrão.

São envelhecidos artificialmente, para com aproximadamente aos 10 anos começarem seu treinamento de combate e devido a sua manipulação genética são mais resistentes que os humanos normais.

Resistência +1

Em Forma: Para um clone a perícia esportes custa 1 Ponto.

Devoção (Obedecer aos superiores)

Kel Dor (0 PONTOs) (HUMANÓIDE)

Os kel dors vêm do planeta Durin. A atmosfera deste planeta é formada por hélio e um gás único. Por isso os nativos tem que usar máscaras e óculos fora da sua atmosfera.

Os Kel Dors tem a mesma altura e peso humano, mas sua pele varia de amarelo-pêssego a um vermelho-escarlate. A maioria tem olhos negros mas alguns podem ter a iris prateada.

Os Kel Dor são conhecido como um povo sábio com alto senso de justiça.

Ambiente Especial (Seu planeta)

Tradição da Força: OS Kel dor tem a tradição da Força na sua cultura, ganhando H+1 devido ao uso da força.

Togruta (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Seus membros tem lekkus (“caudas”) saindo da cabeça as mais largas que parecem chifres são chamadas montrals, a cor da sua pele varia do laranja ao vermelho, com pigmentação branca no rosto e lábios acizentados.

Os togrutas tem forte senso de união e trabalham bem em equipe, por serem calmos e tranquilos.

Sentidos Especiais (radar) Percebem movimento através de seus montrals que são ocos e detectam ondas ultrasônicas.

Senso de União: Em grupo recebem + em todos os teste de perícias.

Twi’lek (1 PONTO) (HUMANÓIDE)

Twi’lek (“Tuí’lék”), apresentam uma gama enorme de cores e tons diferentes de pele, como azul, verde, amarelo e rosa. A sua característica mais marcante é duas caldas saindo da base da cabeça(chamada lekku), órgão avançado usados para comunicação e habilidades cognitivas. São muito rápidos por isso muitos que se tornam Jedis usam 2 sabres de luz.

Habilidade+1

Sedução: para um Twi’lek a perícia manipulação custa apenas 1 ponto.

Wookiee (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Seu nome significa “o povo da árvores”. Seu habitat são florestas, quando adultos medem mais de 2 metros de altura, seu corpo é coberto de pelos longos e grossos e vivem em média 600 anos. Apesar da sua aparência são bastante inteligentes e tem uma grande aptidão mecânica, também são mais fortes que humanos e possuem pouca paciência.

Eles podem aprender outro idiomas mas sua fisiologia não permite que articulem sons de outras culturas.

Força +1, Resistência +1

Aptidão mecânica

Código de Honra da Gratidão

BEM 10

Vulpimancer (2 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Vulpin

Descrição do Planeta e da Espécie

Vulpin é um planeta alaranjado na borda da galáxia, tem servido por muito tempo como um deposito de lixo para outros planetas despejarem seus materiais perigosos, e também possui uma colônia penal por ser muito distante e perigoso para outros planetas. O que era natural em Vulpin tornou-se corrompido por influências perigosas da parte externa. As criaturas que estão em Vulpin enfretam as temperaturas abaixo de zero e as florestas envenenadas, e aprendem a se adaptar ao mais áspero dos climas.

Habilidade+1: Todos os Vulpimancer são muito ágeis.

Sentidos Especiais: Todos os sentidos Especiais menos Visão aguçada.

Armadura Extra Frio e Químico(Venenos): Devido ao Clima do seu planeta todos os Vulpimancer tem uma alta tolerância ao frio e venenos.

Inculto: Todos os Vulpimancer não conseguem se comunicar através da fala, e tem muita dificuldade através de outros tipos de comunicação.

Tetramando (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Khoros

Descrição do Planeta e da Espécie

Khoros é um planeta desértico não-desenvolvido, em que a sobrevivência é levada em bastante consideração, literalmente. Era um planeta civilizado, com uma confederação de grandes cidades-estado, porém, Khoros e a sua cultura regrediram até literalmente e metamorficamente se transformar num deserto. Tribos nômades mandadas por lordes da guerra sedentos de sangue andam pela paisagem, procurando relíquias dos seus antepassados para ganhar vantagem em batalha.

Habilidade-1: OS Tetramando são grandes e desajeitados.

Membros Extras X2: Os Tetramando tem 4 Braços.

Força+3: Os Tetramando são muito fortes.

Pyronite (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Sol: Pyros

Descrição do Planeta e da Espécie

Pyros tem uma paisagem aberta de maravilhas naturais infinitas: Os furacões infernais e erupções na atmosfera, e os rios de lava derretida cortam pedaços maciços de solo através da tundra possuída pelo fogo. Baseados em magma, todos os habitantes são compostos da energia desse sol. A força e o poder extraído de uma fonte de poder quase ilimitada, os habitantes deste mundo estão na necessidade de cada vez mais energia. Por causa do calor extremo de seu mundo, Pyronites tiveram o contato limitado com outras espécies aliens. Com o pouco para distraí-los, suas vidas são gastadas e se aperfeiçoaram num poder quase mágico sobre os arredores desse mundo, o fogo!

Poder de Fogo+3: Os Pyronites conseguem jogar bolas de fogo bastante destrutivas.

Corpo Flamejante: O corpo dos Pyronites assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas.

Teleporte: Os Pyronites podem se telepotar fazendo tornados de fogo e reaparecendo em outros luagres.

Kineceleran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Kinet

Descrição do Planeta e da Espécie

Kinet é o mundo das tempestades elétricas violentas que orbitam rapidamente seu sol, tudo em Kinet é acelerado. Os dias são compridos em minutos e as vidas são espalhadas sobre semanas. Devido à natureza sempre em mudança de seu ambiente, a sociedade de Kinet está sempre no fluxo. Embora os habitantes remanesçam constantes em sua natureza hiperativa altamente carregada, é dita, como o relâmpago, que nenhum visitante do retorno a este mundo volta sempre ao mesmo lugar duas vezes.

Habilidade+3: Os Kineceleran São muito rápidos e ágeis.

Aceleração: Os Kineceleran correm sempre em supervelocidade.

Ectonurite (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Anur Phaetos

Descrição do Planeta e da Espécie

Anur Phaetos é o principal planeta do cinturão negro Anur que é constituido por Anur Phaetos, Anur Khufos (planeta do BenMúmia) e Anur Transyl (planeta do BenFrankenstein). Embora muitas lendas têm falado por muito tempo de Anur Phaetos como o centro onde o caos galáctico saltam adiante, outros aliens nao sabem muito sobre o mundo escuro de Anur Phaetos. Alguns dizem que são mais um reino dimensional do que um planeta. Faltando a individualidade, Anur Phaetos é um planeta obscuro e sombrio. Todos que foram para o planeta, parece que nunca mais voltaram. Anur Phaetos remanesce o mistério como o planeta mais perigoso da galáxia.

Vôo: Os Ectonurites levitam.

Invisibilidade: Os Ectonurites pode se tornar Invisíveis.

Possessão: Os Ectonurites Podem possuir outros personagens como na vantagem de mesmo nome.

Atravessar Sólidos: Os Ectonurites podem atravessar objetos sólido ou paredes como gasto de 1 PM por utilização.

Piscciss Vollanns (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Piscciss

Descrição do Planeta e da Espécie

Picciss é um mundo coberto de água. As milhares das espécies exóticas vivas em um oceano vasto, onde podem comer ou ser comidos. A maioria dos Pisccis Volanns vivem em cardumes por causa da segurança nos números, pois lá fora ainda há pouco sentimento entre seus familiares. Um mundo de correntes fortes e de ambientes altamente perigosos. Quanto mais profundo você mergulha em Piscciss, mais escuro e mais perigoso torna-se o local.

Habilidade+2: Os Piscciss Vollanns são muito ágeis e rápidos.

Força+2 (Corte): Os Piscciss Vollanns também tem garras e madibulas bem afiadas.

Anfíbio: Os Piscciss Vollanns São totalmente adaptados a água

Ambiente Especial: Como os Piscciss Vollanns são adaptados à água tem dificuldade de ficar em lugares secos.

Vulnerabilidade (Fogo): Os Piscciss Vollanns como são seres da água tem muita vulnerabilidade a fogo.

Lepidopterran (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Lepidopterra

Descrição do Planeta e da Espécie

Os Lepidopterans com suas asas transparentes, as antenas ultra-sensíveis e os exoesqueletos resistentes exploram os territórios vastos, coletando pólens de plantas para a colheita. Dependendo da planta, um Lepidopterran é capaz de criar uma disposição larga das gosmas e dos gases com uma escala de efeitos potentes. Tudo de uma geléia imobilizante ultra-grossa a um pulverizador fedorento potente pode ser manufaturado em seus dutos do pólen. Com seu ecossistema avançado e altamente especializado, Lepidopterra é um planeta geralmente calmo, pantanoso cujas as espécies numerosas vivem entre uma variedade fantástica de plantas gigantes. Residindo em um complexo de colméias gigantes cada um governado por sua própria rainha, Lepidopterrans são os habitantes predominantes de seu planeta. A vida neste planeta é sensasional, e cada espécie faz sua parte para certificar-se que a flora continue a produzir

sua fruta de modo que todos possam viver juntos na harmonia como têm para especies incontáveis.

Habilidade+1: Os Lepidopterrans também são muito rápidos.

Poder de Fogo +1: Os Lepidopterrans tem poderosas rajadas de muco.

Vôo: Os Lepidopterrans são insetos inteligentes voadores.

Aceleração: Os Lepidopterrans também são muito rápidos.

Vulnerabilidade (Água): Os Lepidopterrans São muito vulneráveis a água tendo todos os seus benefícios acima cancelados se cairem na água e após sairem dela ainda ficam por 1d6 turnos sem suas habilidades especiais.

Galvan (4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta: Galvan Prime

Descrição do Planeta e da Espécie

Galvan Prime é um dos mundos mais avançados cientificamente na galáxia. Os Galvans eram mantidos primeiramente como animais de estimação e empregados por outras espécies como técnicos. Espiões e sabotadores industriais, Galvans são espertos o bastante para manter os melhores segredos para si próprios, armazenando eventualmente bastante conhecimento para construir um império poderoso do seus próprios conhecimentos.

Habilidade+1: Os Galvan são muito inteligentes, pequenos e ágeis.

Genealidade: Todos os Galvan são Gênios por natureza.

Memória Expandida: Como são muito inteligente também desenvolvem uma incrível capacidade de aprender novas perícias.

Modelo Especial: Todos os Galvan são muito pequenos.

Petrosapien (5 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Planeta Extinto: Petropia

Descrição do Planeta e da Espécie

Petropia é um mundo com uma cobertura de cristal que foi destruído por Vilgax, e seus habitantes são baseados em silício.

Força +2 (corte): Os Petrosapien podem transformar suas mão em laminas de diamante muito afiadas.

Poder de Fogo +1 (Perfuração): Os Petrosapien podem lançar espinhos de diamante.

Armadura Extra: os Petrosapien tem Armadura Extra contra tudo exceto ataques sonoros.

Vulnerabilidade (Som): Os Petrosapien são muito vulneráveis a ataques sonoros.

Mecomorpho Galvânico
(4 PONTOS) (HUMANÓIDE)

Lua: Galvan B

Descrição do Planeta e da Espécie

Originalmente uma lua desabitada que orbita Galvan Prime, Galvan B foi trazida acidentalmente à vida por um desastre ambiental. Os cientistas de Galvan Prime que minam o mundo encontraram materiais naturais e empregaram mal a nanotecnologia auto-replicativa experimental, de jeito que se conectasse com os minerais da lua. Embora Galvan B pareça ter revertido a seu estado natural, o material da superfície foi transformado. Resumindo, os Galvans, foram os responsáveis pela criação dos Mecomorphos Galvânicos.

Adaptador: Os Mecomorphos podem transformar as suas mão em armas,diversas.

Parceiro: A especialidade dos Mecomorphos é a ligação com objetos tecnlógicos como na Vantagem Parceiro, resultando assim em um ser híbrido entre o Mecomorpho e o objeto com as características maiores de cada um.

Possessão: Esse habilidade pode ser realizada também com seres tecnológicos com andróides, Cyborgues, se for realizada com a autorização do alvo não serão exigidos testes, mas se for realizado contra a vontade do alvo esse tem direito a um teste de R-1 para negar a Parceria. Para cada Truno que o Mecomorpho estiver possuindo algo inteligente, este pode fazer um teste de R-1 para acabar com a Possessão.

Apoio

Estes NPCs são razoavelmente acessíveis, mas na maioria das vezes envolvem algumas condições. Note que muitas vezes o Apoio é apenas uma variação das Vantagem Patrono só que para uma pessoa específica não para um grupo como patrono, além de poderem constituir na verdade uma pequena equipe.

Riqueza [2 PONTOS]

Como Patrono, mas melhor, porque você não precisa seguir ordens de ninguém. Dinheiro não é problema para você: pode pagar viagens, contratar equipes e comprar qualquer equipamento normal, não-mágico.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar sua Riqueza. A forma exata como seu dinheiro vai ajudar depende do mestre — desde uma chance para subornar um inimigo, até contratar mercenários que surgem em um piscar de olhos. Contudo, em alguns momentos ou situações, nem todo o dinheiro do mundo vai ajudar.

Riqueza nunca pode ser usada para comprar nada que represente uma vantagem, ou livrar-se de uma desvantagem.

Apoio [ESPECIAL]

Exigência: Riqueza, você não pode ter apoio se não for rico. O Apoio engloba os aliados e contatos diretamente ligados à história do Personagem ou seja são o seu apoio, mas que não chegam a ter o mesmo poder de um patrono e também não podem ajudar você em combate, mas podem providenciar transporte, abrigo, e equipamento para você, mas não armamento. Na prática seu Apoio não participa das suas aventuras ao seu lado, apenas oferecem suporte ou resgate. Praticamente todas as especializações podem ser transformadas em Staffs, fica de acordo com o mestre o seu custo em pontos.

Cientista [+5 PE]: gênios em Ciências com seus próprios laboratórios e valiosos conhecimentos de engenharia, eletrônica, energia, astronomia, química, medicina, etc. A maior parte dos cientistas está confinado em Universidades, Corporações ou seus refúgios particulares, sendo úteis para realizar análises, concertos e experiências. Ou seja uma equipe que envolve todas as especializações da perícia Ciências.

Equipe CSI [+5PE]: Você tem uma Equipe CSI que soluciona problemas técnicos pra você, como Crimes, Mistérios..... É formada por: Ciêntista Forense, Um Técnico em Armas que tem a habilidade para reconhecer armas, e calibre de tiros no corpo de alguém. Um Especialista em Investigação que Procura Pistas, Um Médico Legista especializado em Necrópsia, Um hackear que sabe vasculhar um Computador por completo, Um Analista de marcas de Sangue, Um Analista de audiovisuais, Um Analista de fibras, Um Analista de Materiais, Um Analista de DNA e Um Técnico de Vestígios.

Hacker [+5 PE]: hacker são gênios da informática abastecidos com sofisticados equipamentos de comunicação, invasão e programação de computadores. Úteis para invadir bancos de dados, conseguir informações confidenciais, localizar alguém, consertar máquinas, levantar dados sobre qualquer pessoa ou objeto, falsificar, com a especialização Computação de Máquinas e acesso a equipamento de informática. . F0,H3,R0,A0,PdF0, Computação

Guarnição[+10 PE]: um grupo de soldados bem armados que guardam seu quartel general, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições. Uma guarnição de Forças Militares pode constituir um comando mercenário, uma divisão militar sob seu comando, uma grupo de robôs, seus seguranças, etc. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Médico [+5 PE]: É um médico que você conhece e pode lhe dar auxilio em casos de doenças, ferimentos, qualquer auxílo médico. Personagem com a perícia Medicina. F0,H2,R0,A0,PdF0, Medicina.

Informante [+3 PE]: seus olhos e ouvidos no submundo, governo, imprensa, polícia ou ciberespaço. Informantes pode contrabandear documentos e evidências, localizar um profissional ou contato para determinado trabalho, saber onde acontecem os eventos mais importantes, quem está trabalhando para quem, conhecem o paradeiro ou pistas sobre pessoas importantes e têm acesso a certas informações secretas. Seu informante está continuamente em situações de risco e costuma pedir, além de remuneração, proteção por seus serviços. Se seu informante não sabe é porque ainda não aconteceu.

Serviçal [+5 PEs]: alguém precisa cuidar de sua Base, equipamento, contabilidade, concertos técnicos e mesmo de seus ferimentos. Um serviçal pode providenciar equipamento, manutenção e socorro para suas missões. Pode ser um empregado dedicado, um robô, alguém que você salvou, um parente, etc. Feito com 1/3 dos seus pontos de personagem.

Aliado (1 PONTO CADA)

Você tem um companheiro com quem pode contar. Pode ser uma pessoa, animal ou mecha, à sua escolha.

O Aliado é um NPC que você controla, mas o mestre pode às vezes interferir nesse controle — por exemplo, quando acreditar que o Aliado faria ou não faria algo. Seu Aliado ajuda você, mas muitas vezes ele também pode precisar de sua ajuda.

Você pode construir o Aliado se quiser, mas o mestre dará a aprovação final. A pontuação do Aliado é um “nível” abaixo da sua. Por exemplo, se você é um Novato, seu Aliado é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante.

Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem. Por exemplo, se você quer um Aliado Novato feito com 6 pontos em vez de 5, ele vai custar 2 pontos.

Um Aliado normalmente segue suas ordens sem reclamar. No entanto, você não pode obrigá-lo a fazer algo que ele não quer (como uma ação suicida) ou contra sua natureza (como enfrentar uma Fobia ou violar um Código de Honra).

Um Aliado não ganha Pontos de Experiência. Quando você evolui seu personagem, a pontuação total dele também aumenta proporcionalmente. Você não ganha PE por vitórias de seu Aliado.

Criar Criatura (1 PONTO)

Você pode criar seres feitos de um único tipo de energia, elemento, a partir de eletrodomésticos, ou seja do que você imaginar, mas somente de um tipo específico de elemento, imbuindo eles com movimento e uma inteligência limitada. O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 8 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo usuário, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O usuário pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada).

Poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs. Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não

dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.Alpha)

Parceiro(+1 Ponto): Por +1 ponto você pode se ligar a sua criatura, como se os dois tivessem a vantagem parceiro.

Mascote (5 PE)

Um Aliado animal, robô ou equivalente construído com 1/3 (um terço) de seus Pontos de Personagem arredondados para cima.

Mentor (1 PONTO)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias.

Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que o mentor esteja morto ou distante, em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.

Para conjuradores, esta vantagem oferece três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

Orda (1 PONTO)

Você não é um personagem, mas um grupo deles. Você controla um conjunto de criaturas que agem em grupo como um único ser, geralmente se trata de insuportáveis kobolds, multiplicativos lemings, asquerosos imps, arruaceiros gremilins, etc. Os membros de uma Orda nunca se distanciam muito uns dos outros, mas podem preparar armadilhas, investigar rapidamente uma área, revezar turnos de vigia, etc. Todos os membros da Orda agem como se tivesse a Vantagem Parceiro, mas somando as Características ao invés de selecionar as mais altas e atacam em combate como uma única criatura. A ficha dos membros da Ordem é livre, mas a evolução será tratada como individual. Caso um integrante da Orda morra você não deixa de ganhar Pontos de Experiência pela sessão e mais cedo ou mais tarde aparecerá alguém para substituí-lo, afinal à medida que sua Orda adquire Pontos de Experiência e fama no mundo mais soldados você irá arregimentar. A Orda sempre é composta de criaturas diminutas com a Desvantagem Modelo Especial e Inculto, mas sem ganhar pontos por elas.

Parceiro (1 PONTO CADA)

Esta vantagem deve ser usada em conjunto com um Aliado (sem um Aliado, você não pode ter esta vantagem).

Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!

Quando lutam em dupla vocês agem apenas uma vez por turno, mas podem combinar as características mais altas de cada um. Também podem compartilhar vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras.

Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF 2, Arena e Torcida. Pegamos as características mais altas, reunimos a vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida. Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).

Seu Aliado também deve possuir esta vantagem. Atenção: lutar com um Parceiro é o único caso em que você pode derrotar um oponente em desvantagem numérica e ainda receber Pontos de Experiência (veja em “Experiência”).

Parceiro Simbionte (3 PONTOS CADA)

Igual a parceiro normal só que dispensa a compra da vantagem aliado. E o Parceiro Simbionte não precisa comprar essa vantagem.

Um Parceiro Simbionte tem 3 pontos a menos que você e evolui somente quando você evoluir. Ele se liga a você e vocês formam um só ser sem distinção entre um e outro, esse Parceiro Simbionte pode ser uma armadura ou um item que se ligue a você, da mesma forma o seu aliado é inculto e só você pode compreende-lo, também se não estiver ligado a você o seu aliado não pode lutar sendo um objeto inanimado ou algo pareceido.

Um Parceiro Simbionte pode ter quase qualquer vantagem ou desvantagem, e pode até mesmo adquirir poderes de armas e armaduras mágicas (Veja Equipamento).

Exemplos de Parceiros Simbiontes:

Armadura de Combate Pesada (25 Pontos) (Armadura do Homem de Prata)

F4 H2 A5 R2 PdF2 PVs 25 PMs 25

Vantagens: Mecha (0 Pts), Aceleração (1 Pt), Adaptador (1 Pt), Armadura Extra (Corte, Perfuração ou Esmagamento), Ataque especial (Preciso) (2 Pts), Deflexão (1 Pt), Energia Vital (2 Pts), Invisibilidade (2 Pts), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Infravisão,

Radar) (1 Pt) , Tiro Carregável (1 Pt), Toque de energia (1 Pt), Vôo (2 Pts),

Desvantagens: Assombrado (defeito na programação) (-2 Pts), Bateria (-1 Pt), Ponto Fraco (-1 Pt).

Anel Energético (15 Pontos):

F0 H0 A2 R5 PdF5 (esmagamento**) PVs 25 PMs 25**

Vantagens: Parceiro Simbionte (3 Pts), Arcano (4 Pts)

Desvantagens: Bateria (-1 Pt)

Magias: Ataque mágico, Aumento de Dano, Ao alcance da mãe, Anfibio, Bomba de luz , Criatura mágica, Força mágica, Ilusão Avançada, Proteção mágica, Transporte e Vôo., Explosão, Paralisia, Proteção Mágica Superior.

Este anel de ouro usa energia mágica para produzir uma série de efeitos. Curiosamente o anel tem um problema que ninguém compreende ao certo. Seus efeitos não funcionam em nada que seja da cor amarela. Como a própria origem do anel é desconhecida, a explicação para essa limitação permanece um mistério. no universo (Perícia Idiomas). Possui uma forma mais branda das Desvantagens Bateria (Recarga a cada 24 horas)

Martelo dos Deuses (18 Pontos)

F7 (esmagamento**) H0 A0 R0 PdF0 PVs 0 PMs 20**

Vantagens: Controle do Clima (3 Pts), Controle de Energia: Elétrica (1 Pt), Pontos de Magia Extra X2 (2 Pts), Vôo (2 Pts),

Desvantagens:

Este Martelo foi feito de um minério místico especial e forjado pelos lendários ferreiros Anões. Ele é capaz de criar tempestades e furacões, gerar raios, desferir golpes poderosos e possibilita que seu portador voe. De acordo com a magia colocada no martelo, somente aquele que fosse digno poderia erguê-lo.

Patrono (1 PONTO)

Uma grande organização, empresa, governo ou NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode ajudar e enviar reforços quando você mais precisar.

Você pode, a qualquer momento, gastar 1 Ponto de Magia para invocar seu Patrono. A forma exata como essa ajuda virá depende do mestre — desde uma nova arma secreta ou manobra não testada, a um veículo de fuga que surge na hora certa. Contudo, em alguns momentos ou situações, talvez nenhuma ajuda seja possível.

Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes vai precisar cumprir missões para seu Patrono.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Clericato e Mentor). Elas são escolhidas pelo mestre.

Empresário/NPC [+0 PE]: você tem um agente que providência suporte para suas viagens, contabilidade, uma equipe de apoio para suas lutas, contratos, oportunidades, ingressos para eventos, advogados, treinamento, acessória a seus fãs e à imprensa. Este Staff é indicado a personagens que sejam astros ou lutadores de arenas. Empresários podem ser corporações, lutadores aposentados ou agentes profissionais, em troca de seus serviços você precisa estar sempre em evidência na mídia e vencendo suas batalhas ou torneios, afinal seu empresário não está investindo num perdedor. Funciona igual a Patrono.

Forças Militares [+5 PE]: um grupo de soldados bem armados sempre o socorrê-lo em algumas missões, fazem buscas paralelas para economizar tempo, guardam seus prisioneiros, entre outras atribuições, podem abandonar seus empregadores caso julguem alguma missão perdida ou impossível. Serão compostos por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Humanistas [+0 PE]: pesquisadores renomados em arqueologia, antropologias, tradução, artes, teologia, arquitetura, teoria da magia e outras ciências. São o melhor apoio em campanhas que envolvam pesquisas ao redor do mundo, civilizações antigas, magia ou reconhecer artefatos misteriosos. Em geral são milionários excêntricos, pesquisadores do oculto, esotéricos, editores de revistas ou professores universitários. Ou seja uma equipe que envolve todas as especializações de Ciências proibidas e esquisitas.

Gang [+5 PE]: um grupo de nômades, vândalos, marginais ou criminosos de pequeno porte em ascensão no submundo local que podem agir em seu socorro. Sua Gang costuma ser bem armada e disponível para missões de espionagem ou mesmo salvamento dentro de uma mesma cidade trabalhando por um sistema de troca de favores. Ela será composta por 1d6 indivíduos construídos com 1/10 dos seus pontos de personagens(arredondados para cima). EX: você tem 5 pontos de personagem a sua gang terá indivíduos feitos com 1 ponto.

Grande Organização [0 PE]: Essa Organização pode lhe fornecer transporte. Equipamento e informação para você. Pode ser uma empresa, o governo, gente poderosa do submundo ou um NPC poderoso, algumas vezes você receberá missões deles.

Torcida [1 PONTO]

Você tem fãs, e eles inspiram suas lutas! Um grupo de admiradores acompanha você e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, seguindo você por toda a parte, tirando seu sossego e impedindo-o de agir furtivamente. Mas, em combates, seus torcedores são preciosos.

Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H–1 ao oponente (se ele falhar em um teste de Resistência).

Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida — não necessariamente a sua torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz).

Lembre-se que nem sempre haverá espectadores presentes!

Ataque Especial

Acerto (1 PONTO)

Você consegue acertar de uma maneira mais precisa para causar mais dano em combate corpo a corpo. Seu acerto pode vir de conhecimento e treinamento em artes marciais ou campos de energia em volta das suas mãos, por exemplo. Você ganha +2 FA e +1 em testes envolvendo Habilidade quando for atacar.

Alvos Múltiplos (2 PONTOS)

Você pode atingir com seu Poder de Fogo em cada turno um número de alvos igual à seu PdF com FA=H+1d, para acertá-los é preciso testar separadamente para cada destino uma jogada normal de ataque. Isto não o faz atingir o mesmo alvo várias vezes, apenas que você pode carregar mais flechas no seu arco, dispara diferentes rajadas ou tem coordenação motora suficiente para atingir mais de um alvo com seus tiros.

Ataque Múltiplo (1 PONTO)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar 3 vezes na mesma rodada consome 6 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques. O Ataque Múltiplo pode ser baseado apenas em Força, nunca em Poder de Fogo.

Ataque Especial (1 PONTO + VARIÁVEL)

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um golpe mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior. Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um ataque que especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela. Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem. Este Ataque Especial ―padrão‖ custa 1 ponto. Por mais pontos, é

possível dar poderes extras ao ataque:

Amplo [+2 pontos/ 2 PM]: Apenas para ataques com PdF. Todas as criaturas dentro do alcance de ataque à distância são atingidas (incluindo aliados, e até mesmo você!). Todos os alvos têm direito a esquiva.

Área [+2 pontos]: Em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total do ponto de impacto e rediz em -1 para cada 3m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos (incluindo o principal) têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em 1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofre dano! Um ataque de Área custa 8 PMs.

Curvo [+1 ponto]: Este ataque elimina os efeitos de cobertura do alvo, possibilitando o atacante atacar normalmente, mesmo se o alvo estiver atrás de um viga. Custo 2 MPs. Só para ataques realizados com Poder de Fogo.

Distanciamento [+5 PE]: Seu Ataque Especial, e mesmo ataques normais, atiram o adversário para fora do alcance do combate corpo a corpo, caso você queira e consiga tirar um número de PVs maior que a Armadura do alvo.

Paralisante [+1 ponto]: Além do dano, acrescenta os efeitos da Vantagem Paralisia. Custa 2 PMs.

Preciso [+1 ponto]: Este ataque impões um redutor de H-1 contra o alvo Em sua Força de Defesa. Nenhum custo extra em PMs.

Penetrante [1 ponto/ 1 PM]: Impõe A–1 contra o alvo em sua Força de Defesa

Perigoso [+2 pontos, +2 PM]: Este ataque consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado (em vez de apenas 6)

Teleguiado [+1 ponto]: Parecido com o anterior, este ataque persegue o alvo,impondo um redutor de H-2 contra o alvo em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Válido apenas para ataques com PdF. Também é válido para Armas Especiais. Custa 2 PMs.

Lento [-1 ponto]: Oposta de Teleguiado, esta é uma Desvantagem para Ataque Especial. Este ataque é lento, oferecendo um bônus de +2 em Esquivas. Válido apenas com ataques com PdF.

Perto da Morte [-2 ponto]: Outra Desvantagem para Ataque Especial. Ele só pode ser usado quando você está Perto da Morte, com PVs iguais a sua Resistência, ou menos.

Ataque Especial Progressivo (ESPECIAL)

Estes são novos Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos ao alcance, — All Enemies), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

Ataque	PE	Alc.	FA	PM
Ataque Especial 0	0	1E	+1	1
Ataque Especial I	-	1E	+2	1
Ataque Especial II	10	3E	+2	4
Ataque Especial III	10	AE	+2	8
Ataque Especial IV	20	1E	+4	8
Ataque Especial V	20	3E	+4	12
Ataque Especial VI	20	AE	+4	16
Ataque Especial VII	30	1E	+6	8
Ataque Especial VIII	30	3E	+6	12
Ataque Especial IX	30	AE	+6	16
Ataque Especial X	40	1E	+8	12
Ataque Especial XI	40	3E	+8	16
Ataque Especial XII	40	AE	+8	20

Ataque Especial 0: manobra que pode ser usada por qualquer personagem.

Apenas o Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma vantagem; os demais só podem ser comprados com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10 PEs para gastar, não pode comprar um Ataque III se não tem ainda Ataques I e II.

Mesmo depois de comprar Ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser, já que eles gastam menos Pontos de Magia.

Acerto Crítico (2 PONTOS)

Você às vezes recebe aquela “luz” e consegue acertar muito bem um golpe. A cada ataque, jogue um dado: com um resultado 6 você triplica (ao invés de duplicar) a sua F ou PdF na FA final do seu ataque.

Bomba de Energia (1 PONTO)

Você cria uma bola de energia e pode ser lançada contra um alvo, explodindo e atingindo tudo e todos num raio de PMs gastos x metros com FA=H+1d+PMs gastos. Deve ser usada com cuidado, pois atinge uma grande área. O Tipo de dano de energia deve ser escolhido na hora de comprar a vantagem.

Bomba Relógio (5 PE)

Você pode causar explosões baseadas em

seu Poder de Fogo com efeito retardado de até 1min por PM gasto a sua escolha. Suas bombas-relógio normalmente são objetos energizados ou um explosivo.

Contra-Ataque (2 PONTOS)

Você é “pavio-curto” e sempre que consegue responde aos ataques que recebe. Ao receber um ataque feito com Força, jogue um dado: um resultado 1 indica que você respondeu o ataque com outro ataque de Força, mas sem gastar seu turno.

Desintegração (5 PONTOS)

Você pode enfraquecer a estrutura de objetos não vivos e destruí-los. Desintegração pode afetar qualquer objeto material, cujo peso depende do gasto em energia:

Quantidade Desintegrada: Cada 5 PMs gastos, permitem Desintegrar objetos ou criaturas que alguém poderia erguer com Força 1 (por exemplo, 15 PMs para Força 3, até 2000kg). O usuário só pode tentar Desintegrar um objeto de cada vez.

Criaturas Vivas: Contra criaturas (vivas ou não) a vantagem funciona apenas ao toque (Combate não é considerado Toque pois os toques são muito breves) e elas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Qualquer criatura com Resistência superior à Habilidade do usuário é imune. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).

Objetos mágicos — ou que estejam sob efeito de qualquer magia — também podem ser Desintegrados, mas têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5.

Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.

Desintegração funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico — mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Desintegrar Inorgânicos [1 PONTO]

O seu Poder de Fogo (somente para danos energéticos) pode destruir por completo materiais inorgânicos como rocha, metal, polímeros, silício, etc. esses objetos tem vulnerabilidade a seu poder de fogo. Este Poder não funciona em seres vivos ou mortos-vivos.

Quantidade Desintegrada: Você desintegra a quantidade de peso de matéria correspondente ao que você ergueria em F. Ex: PdF1, 350 Kg, PdF2, 900 Kg, PdF3, 2000Kg....)

Robôs, construtos ou outras criaturas inorgânicas atingidas sofrem os efeitos de Vulnerabilidade em relação a este Poder. Custo 1 PM por utilização.

Golpe Mortal (2 PONTOS)

É como Vorpal, mas para ataques de Força e Poder de Fogo: com um resultado 6 você acertou em algum órgão vital do oponente, como coração, pulmão ou cérebro, e ele deve passar em um teste de Armadura ou morrerá.

Lança-Arpão [1 PONTO]

O disparo é uma teia, arpão ou cabo que causam dano mínimo ao atingir o alvo (FA=H+1d), mas útil para escaladas e atrair adversários de combate á distância para corpo-a-corpo. Concede H+2 em escaladas e afins (à critério do mestre)

Atrair adversários: depende da sua força comparada com a do adversário.

Força Superior: se você tem Força superior ao alvo, este tem direito a teste de F-1 para negar ser arrastado.

Força Equivalente: se você tem Força equivalente ao alvo, este tem direito a teste de F normal para negar ser arrastado.

Força Inferior: se você tem Força inferir ao alvo, este tem direito a teste de F+1 para negar ser arrastado.

Tiro Carregável [1 PONTO]

Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso — seja acumulando carga em sua arma de raios, concentrando mais energia ki nas mãos, ou fazendo pontaria com sua adaga ou arco.

Usar o Tiro Carregável exige 2 PMs e um turno inteiro se concentrando. Você não pode sofrer qualquer dano durante esse tempo, ou a concentração é perdida (assim como os PMs). No turno seguinte faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado.

Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA 10+1d.

Tiro Carregável Superior [+2 pontos]: Igual a tiro carregável normal mas você pode ficar carregando sua energia pelo numero máximo de turnos iguais a sua R.

Exemplo: um personagem com H2, R4 PdF4 emprega 4 turnos concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x5), total FA 22+1d.

Custo 2PMs por turno.

Tiro Contínuo [5 PE]

Sua rajada de energia pode ser disparada continuamente durante 1D minutos com um alcance igual ao alcance do seu PdF. Você faz apenas uma jogadas de FA (Força de Ataque) para calcular o danos durante o tempo que o poder estiver ativado. Você pode

causar um efeito de sinalização, fazer trabalhos de soldagem e precisão, entre outras manobras. Depois de parar de usar o poder você fica exausto e perde -1 ponto em todas as suas características durante 1d minutos.

Tiro Múltiplo (2 pontos)

Você pode fazer mais ataques com PdF em uma única rodada. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 1 PM.

Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 4 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Munição Limitada (-1 ponto)

Um personagem com Poder de Fogo tem munição ilimitada, mas não neste caso. Sua arma tem um número de tiros limitado, igual a três vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 12 tiros, por exemplo). Esta é toda a munição que você consegue carregar consigo: quando esgotada, você precisa comprar ou fabricar mais.

Em cenários mais realistas ou primitivos, a critério do mestre, todos os personagens jogadores possuem automaticamente esta desvantagem, sem ganhar pontos por ela. Veja no capítulo “Combate”.

Base

Base [5 PE + VARIÁVEL]

É o lugar para onde os personagens jogadores vão entre um missão e outra, ou durante a missão mesmo para discutir as suas tácticas .

A maioria das equipes de super-heróis, com dinheiro sobrando, possui algum quartel general, mas se você não tem dinheiro sobrando pode pagar pontos por ela. Em geral cada grupo pode ter uma dessas.

Esta vantagem sugere as regras para a construção de uma base de operações delimitando melhor seus recursos técnicos.

Cada laboratório exige a presença de algum membro da equipe capacitado a entender seu funcionamento, isso é definido por suas Perícias.

Em termos de regra você pode ir para a sua base quase imediatamente se tiver na mesma localidade, ou no máximo em 1 dia se estiver muito longe (os personagens conhecem o caminho de volta e dão um jeito de voltar para lá).Se você comprar só a base sem as suas opções considera-se que você tem um casa ou apartamento, com espaço suficiente somente para você, mas sem comida, somente com luz elétrica, água encanada, etc...

Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos os seus inimigos

Abastecida [+10 PE]: Sempre tem água, comida e suprimentos suficientes para suprir as necessidades de todo o grupo.

Difícil Acesso [+10 PE]: a propriedade está localizada em um ponto de difícil acesso e desconhecida para os olhos da população mas não dos seus inimigos.

Possivelmente seria o fundo do mar, subsolo, Antártida, uma ilha não catalogada, um asteróide, estação espacial, o topo de uma montanha no coração da selva, uma construção sobre as nuvens, o interior de um vulcão, uma instalação militar bem guardada, etc.

Sendo de difícil acesso para os seus inimigos também é de difícil acesso para você, sendo assim você leva o triplo do tempo que levaria para chegar nela em condições normais, se levaria

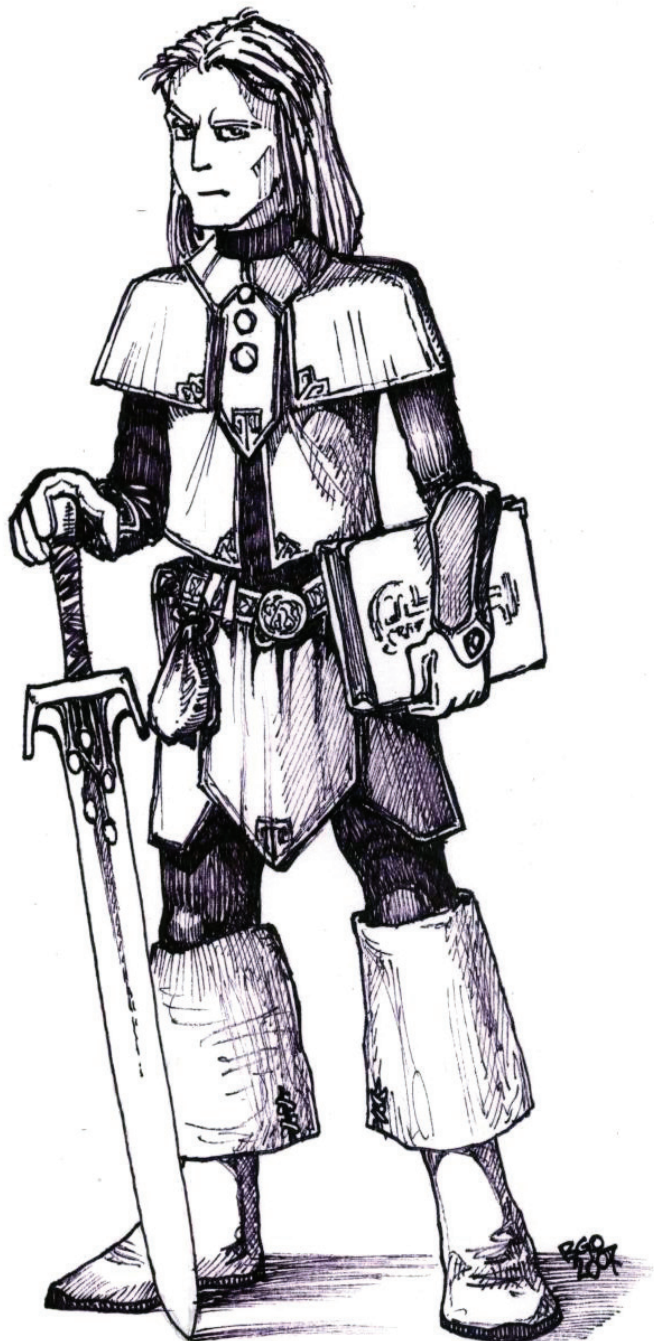
1 dia para chegar nela, com essa vantagem levaria 3 dias, em condições normais leva pelo menos 1 hora pra ir para a sua base.

Caso a Base não tenha um Difícil Acesso será provavelmente uma mansão acima de qualquer suspeita ou um edifício com a logomarca da equipe.

Laboratório Biológico [+10 PE]: um avançado sistema de pesquisas médicas e genéticas. Alguns recursos comuns num centro como este seria equipamento para diagnósticos precisos, clonadores de órgãos, câmaras de proteínas (veja adiante em Equipamento Médico), potentes microscópios, análises de DNA, salas de cirurgias para tratar implantes e cirurgias plásticas.

Laboratório Místico [+10 PE]: acesso a ingredientes mágicos, equipamento para experimentos, salas especialmente preparadas para abrigar certos tipos de criaturas místicas, biblioteca arcana. Possuir um laboratório Místico também lhe dá mais 3 magias iniciais.

Laboratório Químico [+10 PE]: drogas podem ser sintéticas ou naturais com efeitos variados: reanimação, estados de Nocaute, induzir confissões, medo, lascividade, variadas formas de envenenamento, antídotos, calmantes, soníferos, acessos de riso, deformações temporárias na face, alucinações, suprimir fadiga, causar dor, induzir amnésia temporária, depressivos, medo, amizade, acessos de riso, perda de coordenação motora, anestésicos, suporte médico, motivar prazer, causar efeitos inflamatórios, irritação no trato respiratório, pele e olhos ou escravizar a partir dos horrores da dependência química, algumas drogas sofisticadas têm um poder de vício tão mortal que após poucas utilizações se tornam tão indispensáveis ao organismo quanto oxigênio!

Utilizar Soros da Verdade com propósitos de espionagem é considerado violação de tratados internacionais e da Convenção Contra a Tortura,

além de violação do direito natural de livre confissão. A duração dos efeitos das drogas está relacionado à qualidade e à quantidade da substância, cabe então ao Mestre determinar os efeitos exatos. Substâncias provenientes de laboratórios químicos ainda podem ser ácidos, corantes, combustíveis, etc.

Tecnológica [+10 PE]: supercomputadores, uma inteligência artificial desenvolvida com a Vantagem Genialidade, banco de dados para praticamente todas as ciências conhecidas, telescópio, o controle de um satélite, equipamento para reparos e criação de máquinas sofisticadas.

Sempre presente [+30 PE]: Quer dizer que ela sempre estará a poucos minutos de distância do grupo, seja por um portal de teletransporte, ou porque é uma máquina/casa voadora/buraco dimenssional que segue o grupo. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base será conhecida por todos **os seus inimigos.**

Secreta [+20 PE]: É parecida com a **Difícil Acesso** mas só o pessoal do grupo sabe onde ela fica. Considerando que você toma várias medidas para despistar inimigos até a sua chegada. você demora o triplo do tempo normal para chegar nela. Será quase impossível para seu inimigos descobrirem a sua localização, todos os membros do grupo ganham a desvantagem segredo sem pagar pontos por ela mas a localização da base só poderá ser descoberta se alguém que conheça a sua localização falar para os seus inimigos. Se você tem Boa Fama, ou Má Fama a sua base continuará secreta.

Código de Honra

Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa. São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov – você nunca pode desobedecê-las, mesmo que sua vida dependa disso.

1ª Lei de Asimov [-1 ponto]: Jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.

2ª Lei de Asimov [-1 ponto]: SEMPRE obedecer a ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.

Código de Área [-1 ponto] : Nunca lutar em determinadas áreas. Eis algumas sugestões: Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água); **Céu** (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando); **Cidades** (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas); **Ermos** (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...); **Subterrâneo** (cavernas, masmorras, esgotos).

Código do Caçador [-1 ponto]: Nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.

Código dos Cavalheiros [-1 ponto]: Nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.

Código de Combate [-1 ponto]: Nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.

Código do Criador / Bushidô [-1 ponto]: Mente programada para nunca atacar, conspirar, contrariar, falhar ou mentir contra seu mestre, criador ou contratante. Caso negue suas obrigações por omissão deverá aceitar as punições. Esse Código é especialmente recomendado para Construtos, mercenários, guerreiros samurais e escravos.

Código da Derrota [-1 ponto]: Nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.

Código da Ecologia [-1 ponto]: Nunca matar qualquer animal ou planta, nem permitir por omissão que alguém o faça. Você só pode dormir bem em áreas selvagens; em cidades e áreas construídas leva o dobro do tempo para recuperar PVs e PMs.

Código do Guardião [-1 ponto] : Semelhante a Protegido Indefeso, mas aplicado a um objeto ou localidade.

Código dos Heróis [-1 ponto]: Sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.

Código da Honestidade [-1 ponto]: Nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.

Código do Pacifismo [-1 ponto]: Nunca usar armas e jamais usar qualquer poder ou magia capaz de causar dano em seres vivos. As únicas armas permitidas aos pacifistas são quaisquer meios que cause apenas imobilização aos adversários.

Código dos Piratas [-1 ponto]: Nunca trapacear na divisão dos tesouros, nunca ferir crianças e mulheres, nunca trair e revelar os segredos do bando. Jamais descumprir um contrato com seu empregador. Só funciona se você tiver um patrono.

Código da Retribuição [-1 ponto]: Você sempre retribui o que fazem por você: se alguém salva sua vida você deve salvar ou servir a esse alguém se alguém tenta te matar você tentará matar esse alguém.

Código do Sacerdote [-1 ponto]: Seus poderes são vinculados a um código de leis, normalmente dogmas, obrigações e restrições. Se algum tabu do Código for desobedecido aos olhos de seus superiores, dos deuses, etc, seus poderes e algumas Vantagens são cancelados até completar uma missão de redenção ou penitência.

Diferente dos outros Códigos de Honra os sacerdotes ainda têm livre arbítrio sobre suas atitudes.

Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos (o máximo permitido).

Insanidade

Insano [VARIÁVEL]

Você é louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência acredita ou confia em você – apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

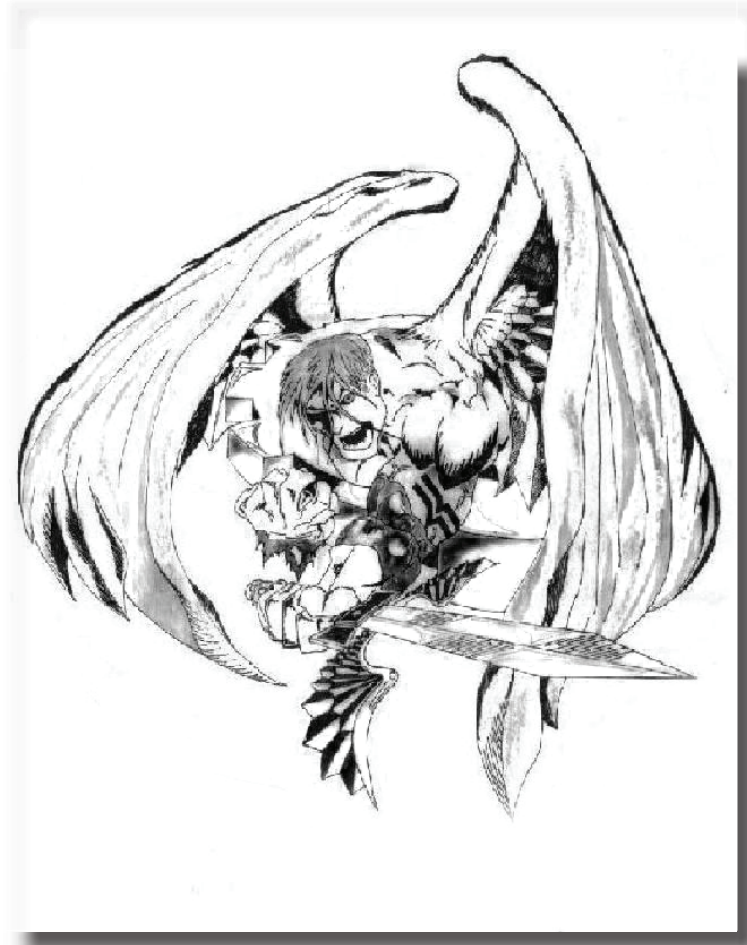
Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior [-2 ou -3 pontos]. Outras mais suaves, não pagam nada [-0 ponto], mas podem ser adquiridas em campanha, como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só pode autorizar esses testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e Outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha. As Desvantagens Homicida, Megalomaníaco e Sonâmbulo não foram listadas por não constituírem verdadeiras desvantagens ou serem proibidas para personagens jogadores.

Cleptomaníaco [-1 ponto]: Você rouba coisas de que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem sucedido em um teste de Resistência para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

Compulsivo [-1 ponto]: Existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa atividade, deve fazer um teste de Resistência por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão. (Ah, sim: você NÃO pode ter como compulsão alguma atividade que possa ser feita enquanto

luta!).

Coração de Pedra [-1 ponto]: Você nunca sente medo normal ou mágico, mas em certas ocasiões você sente remorso por ser assim, na prática funciona como assombrado.

Covarde [-2 ponto]: Nunca entra em situações de combate. Diante do perigo fica visivelmente apavorado e executa apenas manobras de combate à distância, fuga e defesa. Se o combate for inevitável faça um teste de Resistência, em caso de falha você desmaia ou fica paralisado.

Demente [-1 ponto]: Sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras isso é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler, escrever ou se comunicar com outras pessoas (exceto. Um Mestre, Patrono, Parceiro ou Aliado).

Depressivo [-2 ponto]: Você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado (um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate significa um redutor temporário de -1 em todas as suas Características).

Distraído [-0 ponto]: Você tem grande dificuldade em se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (ou seja, qualquer cosia que não esteja ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...).

Você sofre um redutor extra de -1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

Dupla Personalidade [-0 ponto]: Isto é parecido com Forma Alternativa: você tem um ouro personagem feito com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias, Focus e Superpoderes. Sim, esta Dupla Personalidade é mesmo meio exagerada – porque sua própria aparência e poderes também mudam! A mudança, claro, não está sob o seu controle. A cada hora, ou mesmo em situações de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para sua outra personalidade. Uma personalidade não lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!

Fantasia [-1 ponto]: Você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

Furioso [-1 ponto]: Exatamente igual à Fúria; se você sofre qualquer dano ou fica irritado e falha em um teste de Resistência, ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Todos os outros efeitos são idênticos à Desvantagem.

Ganancioso [-1 ponto]: Não divide seus pertences nem aceita nada emprestado. Nunca está satisfeito com o que possui, sofre de inveja e cobiça. Nunca faz um favor de graça. Nunca recusa uma oferta de dinheiro, ou uma recompensa, a primeira vista vantajosa. Os outros desconfiam de você (e com razão!) como a Desvantagem Má Fama.

Heróico [-1 ponto]: Igual código de honra dos heróis, mas você sempre esta procurando alguém para ajudar.

Histérico [-1 ponto]: Você começa a rir ou chorar sem controle e sem motivo. Como acontece com Depressão, em termos de regras isso é o mesmo que Assombrado.

Mentiroso [-1 ponto]: Você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer. Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. (Seria interessante o Mestre fazer esse teste em segredo, para que os jogadores não saibam se podem confiar no colega...).

Megalomaníaco [–1 ponto]: você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo — e acha que ninguém jamais conseguirá detê-lo! Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo.

Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte.

Obsessivo [-1 ponto]: Exatamente igual à Devoção: você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de -1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.

Paranóico [-1 ponto]: Você não confia em NINGUÉM – nem mesmo em SEUS amigos. Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja numa estalagem ou lugar confortável, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera por dia um valor igual à sua Resistência).

Suicida [-1 ponto]: Você não dá valor à própria vida, nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até a morte. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer – desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessário, fazendo coisas de forma impensada. Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de experiência, uma vez que não recebe nenhum ponto por aventuras durante as quais tenha morrido).

Sádico [-1 ponto]: Você se delicia com a crueldade... física, mental, ou ambas. (Esta é uma característica particularmente —maligna, mais adequada para vilões NPCs do que para personagens heróicos.)

O Mestre pode proibir terminantemente esta desvantagem (ou qualquer outra vantagem ou desvantagem), se ele não desejar que ninguém a represente em sua campanha.

A reação das pessoas a um sádico conhecido está sempre negativa, a menos que elas venham de uma cultura que tenha pouca estima pela vida. Quando um sádico tem uma oportunidade de satisfazer seus desejos, mas sabe que não deveria (ex.: porque um prisioneiro deve ser libertado ileso) ele deverá obter um sucesso em um teste de Vontade, a fim de se controlar.

Sanguinolência [-0 ponto]: O personagem deseja ver seus oponentes *mortos*. Em uma batalha ele preferirá os golpes mortais, dará um tiro a mais para ter certeza de ter matado um oponente vencido, atacará guardas quando isto poderia ser evitado, etc.

Ele precisará ser bem sucedido em um teste de Vontade para aceitar a rendição de um inimigo ou mesmo fazer um prisioneiro quando isto lhe for ordenado. Ele nunca esquecerá que um inimigo é um inimigo, mesmo que não estejam em um combate.

Esta pode ser uma característica realmente maligna, mas a maioria dos heróis ficcionais sofre dela.

O personagem não é fanático nem sádico; sua animosidade se limita aos inimigos —legítimos, sejam eles criminosos, soldados inimigos, membros de uma família tradicionalmente inimiga ou um bêbado em uma taverna.

Freqüentemente, ele tem uma boa razão para se sentir desta maneira e numa briga comum em uma taverna ele usará os punhos como todo mundo. Por outro lado, um gladiador ou duelista com esta desvantagem seria extremamente impopular. Um policial logo estaria enrascado.

Tarado [-1 ponto]: Você tem um comportamento lascivo inconveniente e recebe -2 para resistir à sedução, além de normalmente sofrer os efeitos da Desvantagem Insano: Distraído quando há um rostinho bonito por perto.

Vaidoso [-1 ponto]: Você não aceita o segundo lugar. É fanático por si próprio ou alguma capacidade especifica (inteligência, habilidade de luta, beleza, coragem, etc). Fica irritado quando sua superioridade é questionada sofrendo, às vezes, os efeitos da Desvantagem Fúria. Fobia [-1 ou -2 pontos] Você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa deve fazer um teste de Resistência Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima. O valor da Fobia depende daquilo que você teme. Caso a fuga seja impossível você sofre os efeitos da Desvantagem

Assombrado.

[-1 ponto]: uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...);

[-2 pontos] coisas comuns, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...).

Fúria [-1 PONTO]

Sempre que você sofre dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Durante a Fúria você não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer vantagem que use PMs. A Fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, você fica imediatamente esgotado, sofrendo uma penalidade de –1 em todas as características durante uma hora. Se entrar em Fúria outra vez nesse período, as penalidades são cumulativas

Ilusão

O Poder de manipular a luz, criar falsas imagens e sensações para confundir os inimigos.

Cópias Ilusórias [1 PONTO]

Fazer várias cópias de si próprio, apenas sentidos especiais podem notar a diferença . 1 PM por cada Ilusão. Caso queira fazer as outras pessoas parecerem com você esse poder custa ao invés de 1 PM, 2 PMs por cada Ilusão. Essas cópias não causam dano se atacarem alguém, ou forem tocadas se revelará que são insubstânciais.

Blenden [5 PE]

Você pode mudar a sua cor para poder misturar-se ao ambiente em volta, como um Camaleão. Você faz testes para se esconder como se tivesse a Especialização Furtividade – ou, caso ele já tenha esta Especialização, recebe um bônus de H+2 em todos os testes envolvendo-a.

Ilusão [2 PONTOS]

Permite fazer ilusões capazes de enganar os 5 sentidos. A ilusão precisa estar dentro do campo de visão do ilusionista e se desfaz após receber um número de ponto de dano igual ao dobro da Resistência do Ilusionista.

Se o Ilusionista tentar projetar alguma coisa que ele nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que apreçam absurdas ou fora de lugar (um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando uma luxuosa armadura completa...).

A Ilusão é tão perfeita que pode até mesmo causar dano, mas será "dano ilusório". Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de Resistência; se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu. Se falhar, sofre dano normal (a FA de uma ilusão é sempre igual aos PMs usados para criá-la +1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório sofre o mesmo efeito de uma magia Desmaio.

Quando acordar, perceberá não ter recebido nenhum ferimento real.

É possível criar ilusões pequenas e simples com 1 PM. Quanto maior o consumo de energia, maiores e mais sofisticadas elas se tornam:

1 PM: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno e imóvel, que possa ser seguro com uma só mão.

2 PMs: uma imagem pequena (e em movimento), ou com até 1m de diâmetro (imóvel).

3 PMs: imagem com até 1m de diâmetro (em movimento), ou do tamanho de um homem (imóvel).

4 PMs: do tamanho de um homem (em movimento), ou um cavalo (imóvel).

5 PMs: um cavalo (em movimento), ou elefante (imóvel).

6 PMs: elefante em movimento, ou dragão imóvel.

7 PMs: dragão em movimento, ou exército imóvel.

8 PMs: exército em movimento, ou aldeia imóvel.

9 PMs: aldeia em movimento, ou montanha imóvel.

10 PMs: uma montanha em movimento!
Complementos de Ilusão:

Alucinações [+1 ponto]: Concede os efeitos da Desvantagem Assombrado à vítima em cada utilização. O efeito dura um número de dias igual à Habilidade de executor. 3 PMs por uso.

Enigmas [+2 PE]: Você pode escrever mensagens em código ou textos ilusórios que só podem ser lidos por seu Mestre, Aliado, Parceiro e pessoas para quem você destinou a mensagem. Outros Ilusionistas podem localizá-la, mas precisarão de mais poderes para ler.

Imunidade a Ilusões [+1 Ponto]: Você sabe identificar perfeitamente ilusões.

Luz Continua [5 PE]: Iluminar um objeto ou o próprio corpo para brilhar como uma tocha. 1 PM retido por quilo de objeto ou pelo próprio corpo inteiro. Essa Luz ilumina um Raio de 5m.

Mensagem Ilusória [+1 ponto]: Você pode projetar uma imagem sua levemente transparente para enviar uma mensagem a qualquer distância desde que você conheça bem o local de destino. É possível se comunicar como se estivesse lá. 1PM por turno.

Ocultação [+1 ponto]: O oposto de Ilusão. Este poder faz com que coisas sumam aos olhos dos outros seguindo os mesmos limites da tabela de Ilusão. Custo igual ao da tabela de Ilusão -1 PM.

Ofuscar [+1 ponto]: Cria uma explosão de luz, que caso o alvo falhe num teste de Armadura ficará ofuscado durante um número de turnos igual à Habilidade do executor, impondo os redutores normais de cegueira: -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquiva devido à cegueira.

A critério do Mestre alguns sentidos especiais podem reduzir o redutor de ataque à distância para H -2 e outros sentidos (como Radar) podem ignorar qualquer redutor no sentido da visão.

Por razões obvias esse poder não funciona sob o sol ou locais muito iluminados. Também útil para fazer shows pirotécnicos. 1 PM por utilização.

Invisibilidade [2 PONTOS]

Você pode ficar invisível. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, Custa 1 PM por Turno..

Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H-1 para acertar ataques corporais conta você, e H-3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas H-2 para ataques a distância e esquivas.

Ver o Invisível vence totalmente sua invisibilidade.

Invisibilidade Seletiva [5 PE]

Um tipo de criaturas não pode vê-lo. Você precisa especificar se esse poder se aplica a Humanos; Semi-humanos; Humanóides; Youkai; Construtos; Mortos-Vivos ou algum tipo de monstro.

Veja Invisibilidade em Ilusão para mais detalhes sobre o efeito. Invocar a Invisibilidade leva um turno e consome 2 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

Guarda Roupa [5 PE]

Você pode mudar a vontade seu figurino em estilo, cor, modelos, tamanho, maquiagem, disfarce, etc. Concede um bônus de +1 na Especialização Disfarce de Crime. Não altera sua aparência, apenas suas roupas e maquiagem.

Imitar Vozes [5 PE]

Reproduzir com perfeição qualquer voz que tenha ouvido ao menos uma vez. 1 PM por minuto.

Ventriloquismo [5 PE]

Projeta a voz do executor em um ponto a sua escolha dentro de seu campo de visão ou o faz ecoar de forma que não se possa definir a origem. Custo 1 PM por minuto.

Transformar Metais [1 PONTO]

Você é capaz de transformar metais vulgares em metais preciosos, condutores, maleáveis, etc.

O limite de riqueza produzido desta forma é de 1PM para o equivalente a R$100. Seus Pontos de Magia ficam guardados no Metal por no mínimo 24h, depois disso a transformação poderá ser desfeita. Para tornar a transformação permanente o custo é de 1 Ponto de Experiência para cada $100 do metal.

Máquinas

Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.

• Imunidades. Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.

• Reparos. Construtos nunca recuperam Pontos de Vida — nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos.

Eles podem ser consertados por alguém que possua a perícia Máquinas: um teste bem-sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do mestre, o conserto pode levar 8 horas sem testes.

Construtos não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a perícia Máquinas.

Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

• Magia. Construtos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens), mas não podem adquirir Magia Branca, Elemental ou Negra. Apenas um meio-golem poderá fazê-lo (veja No Capítulo Vantagens Únicas).

Andróide [1 PONTO] (CONSTRUTO)

Vem do grego —andros (homem) e —óide|| (criatura), e significa autômato (robô) de figura humanóide. Um andróide é um construto com aparência e comportamento humanos. É impossível saber a diferença sem um exame cuidadoso ou formas eletrônicas de detecção.

• Aparência Humana. Andróides normalmente têm boa aparência, para lidar melhor com pessoas. Um andróide de aparência desagradável, ou que possa ser prontamente identificado como não-humano, reduz o custo da vantagem única em 1 ponto.

• Alma Humana. Alguns andróides são tão perfeitos que chegam a ter emoções verdadeiras. Em certos casos, podem nem mesmo saber que são andróides, recebendo memórias falsas para acreditar que são humanos. Estes construtos podem ser normalmente afetados por magias e poderes que afetam a mente (Telepatia e magias da escola Elemental (espírito), reduzindo o custo total da vantagem única em 1 ponto.

Ciborgue (0 PONTOS) (CONSTRUTO)

Vem de —ciborg, abreviação de —organismo cibernético. Um ciborgue é um tipo de —meio-construto, uma combinação de homem e máquina, reunindo o melhor dos dois mundos. Eles são parte máquina, parte ser vivo. Ciborgues podem ser máquinas com partes humanas, ou humanos com partes mecânicas. Essa diferença é importante: os primeiros têm cérebros eletrônicos, e os últimos têm cérebros humanos.

• Construto Vivo. Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos.

• Cérebro Orgânico (-1 ponto): Se você escolher esta opção, será normalmente afetado por magias e poderes que afetam seres vivos, e a vantagem única custará –1 ponto.

Implantes [VARIÁVEL]

Implantes (ou cyberwares) são aprimoramentos tecnológicos na forma de equipamentos sofisticados inclusos na estrutura de ciborgues para a concessão de maior intimidade na interação com Máquinas e ampliações de habilidades.

Suas modificações biônicas são pequenas – mas, quanto mais delas você tiver, mais próximo estará de ser um Construto por completo. Componentes biônicos podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; ou mais tarde com Pontos de Experiência, lembrando que 10 PEs valem um ponto normal de personagem.

Sobre Plugins: Você verá vários Plugins nos cibernéticos, considere que os seus efeitos são cumulativos e cada membro pode ter a quantidade deles que o personagem puder pagar. Lembrano que inicialmnte um Membro não pode ter força Superior a 5. Quando você ver um bônus na armadura é somente para danos localisados sobre o membro. Você também verá aumento de outros atributos como H esse eumento é somente para trabalhos manuais, como uso de perícias e testes, não aplicados a combate.

Lista de cyberwares

Apresentaremos algumas sugestões de Cibernéticos, equipamentos eletrônicos de última geração, implantes e chips instalados na cabeça de seu Personagem,

Você pode comprar cada componente apenas uma vez se o Mestre permitir.

Amplificador de Reações Botrel (2 PE): Acrescenta +1 para a iniciativa do alvo.

Analisador Químico Waynetech (2 PE): Funciona a Hx5 metros de distância.

Antigravidade (18 PE): Dispositivos antigravitacionais na forma de 16 ou 24 discos metálicos de 2cm de diâmetro implantados ao longo do corpo (coluna). Permite ao usuário voar como se tivesse a vantagem vôo.

Antitoxinas (2 PE): Oferece R+1 em testes contra toxinas naturais e artificiais.

Auto Falante (1 PE): Amplia a voz de uma pessoa como se ela estivesse usando um megafone. Tem um alcance de 160 metros.

Beijo (6 PE): O Personagem pode ao beijar ou morder alguém injetar um veneno paralisante, funciona igual a vantagem paralisia só que através do beijo.

Biomonitor (2 PE): Controla batimentos cardíacos, pressão, hormônios e etc. Aumenta testes de R+1.

Bolso debaixo da pele (1 PE): É recoberto por pele sintética e totalmente a prova de uma inspeção visual. Ideal para guardar cápsulas e pílulas, com cerca de 2 cm x 3 cm.

Boosterpack (4 PE): Aumento de reflexos. Adiciona + 2 para iniciativa do Personagem

Braços

Ciberbraço (5 PE): Braço de reposição padrão. Uma prótese inteligente, você recebe F+1. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Ciberbraço de Liquid Metal (10 PE): o Ciberbraço possui o famoso “metal líquido”, ou nanometal em sua composição, tem F+1 e pode simular qualquer dano físico (Esmagamento, corte, Perfuração), alem de um bônus de H+1 em testes de máquinas porque pode simular ferramentas. A prótese ainda tem autoreparo se concerta com se tivesse a vantagem Regeneração.

Ciberbraço Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão, faz movimentos como se fosse um braço natural (Força igual a do Personagem).

Ciberbraço Extra (18 PE): Para que possuir um único Ciberbraço, quando você pode instalar um suporte extra, um computador de bordo e Ciberbraços do MESMO lado? Considere o Ciberbraço Extra como um Membro Extra.

Tentáculos (18 PEs cada): Um tentáculo de fibra metálica. São implantados em cavidades nos braços do usuário (um em cada braço) ou conectados diretamente nas costelas do usuário. Podem ser controlados por um computador conectado ao córtex.

Ciberbraço Plugins

Arma Embutida (+2 PE): você tem uma arma escondida no braço (ou garra, ou tentáculo...), capaz de esconder a sua arma e tornando impossível desarmá-lo (recomendado para armas Especiais/ Mágicas) .

Ariete Hidráulico (+5 PE): Aumenta a Força do braço em F+ 2.

Articulações Reforçadas (+5 PE): Deixa o braço com F+1 que o normal.

Articulações Reforçadas Militar (+10 PE): Deixa o braço com F+2.

Blindagem(+ 5 PE): Fornece ao braço A+1.

Com Mão Extensora (+9 PE): Punhos Hidráulicos expandem o tamanho do braço como se tivesse Membros Elásticos.

Com Mão Gancho Autopropelido (+3 PE): A mão pode "disparar", no melhor estilo Scorpion, possui sensores para saber onde se agarrar nestes casos. Possui cabo de aço de até 50 metros de alcance e um motor para retraí-lo, fornece +2 na especialização escalada.

Fibras de Plastik (+3 PE): Enlaça o braço com fibras de Plastik. Aumenta em H+1.

Lançador de Micro-Mísseis (+5 PE): Lançador de Micro-Mísseis PdF+1 Esmagamento.

Realskin (+1 PE): Deixa o braço com aparência de um braço comum.

Ciberhand Plugins

Aquaman (+3 PE): Estendem membranas interdigitais de Plastik. Personagem se desloca com velocidade normal na água.

Canhão (+9 PE): Concede PdF+1 Dano a escolha do jogador.

Com Ferramentas (+3 PE): Inclui ferramentas como chave de fenda e inglesa, minifuradeira e parafusadeira , etc. Concede +2 na perícia Máquinas.

Chicote Monofilamentar (14 PE): Feito de metal recoberto de linha monofilamentar. Bônus +1 FA (Corte) e membros elásticos.

Lança Morteiro (+27 PE): Substitui a mão por um Lança Morteiro (Funciona como Ataque Especial Amplo). Custo para Ativar 3 PMs.

Lady Letal (5 PE): Unhas de metal retráteis afiadas com 10 cm de comprimento. Concede F+1 Corte. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Mão com formato diferente (+0 PE): A mão pode ter a forma de garra de robô, gancho, dedos longos, finos, achatados nas pontas, com 2, 3, 4, 6 ou 10 dedos, etc.

Microcâmera (+1 PE): Na ponta dos dedos. Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar" as fotos.

Rippers (+5 PE): Substitui as duas falanges superiores dos dedos por bainhas onde garras de aço temperado retráteis de 7,5 à 10 cm de comprimento podem ficar alojadas. Concedem F+1 Corte. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Scanner (3 PE): Na palma da mão ou na ponta dos dedos. Até 1 Gigabyte de informação. Precisa ser ligado a um terminal para "descarregar" os arquivos. Concede +2 na perícia investigação.

Serra Circular (5 PE): Serra com 10 cm de raio, feita de aço-carbono. Concede F+1 Corte. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Soldador (5 PE): F+1 por turno contínuo por solda magnética ou elétrica. Permite realizar soldas. Dano Calor. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.

Soco Inglês (5 PE): Substitui os nós dos dedos por peças de aço, e as recobre novamente. Ficam imperceptíveis (ou não, a gosto do freguês). Proibido em vários paises. Concede F+1 esmagamento.

Viúva Negra (9 PE): A mão possui pequenos ferrões e um reservatório de veneno. Concede os mesmos efeitos da vantagem paralisia

Wolverines (5 PE): 3 garras laterais partindo das mãos, baseadas no design de Frank Miller. Possui dano de combate usando as garras igual a F+1 corte.

Ciberaudio (1 PE cada): Prótese de reposição padrão.

Ciberaudio Plugins

Abafador (+5 PE): Reduz sons mais altos, somando +1 na FD contra dano sônico.

Dispositivo Telefônico (+1 PE): Permite receber ligações telefônicas.

Earman (+0 PE): Walkman implantado. Há Chips gravados com músicas.

Espectro Ampliado (+3 PE): Permite escutar Infra-som e Ultra-som, concede os benefícios de Audição aguçada de sentidos especiais.

Gravador Sonoro (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação sonora. Precisa ser ligado a um terminal para descarregar.

Rádio-recepção (3 PE): O usuário pode — ouvir sinais de rádio – tudo desde transmissões AM, trilhas sonoras de TV, ondas curtas, sinais de polícia e mais ainda.

Rádio de Segurança (5 PE): Transmite em faixas de rádio codificadas.

Sonar (2 PE): Concede Radar. Funciona somente embaixo d`água.

Chipware de Memória (3 PE): Chipware que após estar implantado cirurgicamente ao corpo do Personagem, Concede ao personagem o conhecimento sobre determinada Especilização de uma perícia, caso ele ja tenha essa Especialização concede ao mesmo +1 em testes nela (qualquer especialização de qualquer perícia escolhido pelo Jogador e aprovado pelo Mestre, de acordo com o Background do Personagem). também podem conter trechos de memórias de outras pessoas, editados. Podem ser usados como lazer (viagens, excursões, campeonatos, esportes, etc.), pornografia, ou até mesmo guardar segredos militares e de corporações. Estes Chipwares podem ser comprada várias vezes, para a mesma especialização.

Ciberasas (18 PE): Asas plásticas revestidas de uma fina película metálica na forma que o cliente desejar (anjo, demônio, morcego, dragão, pterodraco, etc…). São propelidos por dispositivos antigravitacionais e pequenos motores bem camuflados. São incrustadas e costuradas as costelas, permite ao Personagem voar como se tivesse a vantagem vôo.

Conector Universal a Computadores (1 PE): Todos os Cibernéticos possuiem conectores que podem ser ligados a qualquer computador pessoal, para troca de informações.

Cortexbomb (5 PE): Uma bomba instalada dentro do crânio de uma pessoa, para assegurar sua lealdade. Pode ser detonada por controle remoto e / ou timer. Para remove-la do crânio do usuário sem acidentalmente aciona-la, necessita do cirurgião um teste difícil H-3 de cirurgia Medicina.

Comunicador [5 PE]: Intercomunicadores de longo alcance permanentemente em contato com a sua central, adaptável a vários tipos de freqüência, escuta telefônica e ainda localização por satélite. Alguns sistemas de comunicação ainda permitem projetar a voz através de qualquer aparelho de rádio. Exigências: Rádio-recepção

Detector de Movimento (5 PE): Com alarme silencioso. Pode ser um bip auditivo ou por vibrações no usuário. o Personagem nunca podera ser surpreendido e pego desprevenido.

Detector de Radiação (1 PE): Seu próprio contador Gêiser instalado em você. Detecta todos os tipos de radiações até mesmo as emandas por seres sobrenaturais. Muito útil para confirmar se a fonte dessa radiação esteve ou esta no local.

Escudo contra Interferências Externas (3 PE): Deixa o implante com R+1 contra interferências externas. Como Pulsos eletromagnéticos que podem danifica-los. Tentativas para assumir o controle do seu Implante.

Enxerto Muscular Natural (18 PE): Aumenta Força e Resistência do usuário em +1. Ampliação utilizando os próprios genes do paciente, clonados, alterados e multiplicados para um melhor desenvolvimento muscular.

Enxerto Muscular Plastik (28 PE): Das industrias Petho: Substitui suas fibras musculares por fibras bio-compátiveis. Aumenta Força, a Resistência e a Armadura do usuário em +1.

Espionagem [5 PE]: Equipado com gravadores de vídeo e áudio suficientes para 30 min de depreensão, fotografias digitais, microfilmagem e grampo telefônico.

Esqueleto Reforçado (18 PE): Projetado e construído por fios de metal que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo R+1, A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 10 %.

Esqueleto Reforçado Militar (28 PE): Projetado e construído por fios de titânio que são costurados ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+1 e A+1 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Esqueleto Adamantium (46 PE): Tecnologia canadense, projetado e construído por fios de adamantium que são costurados e reenvolvidos ao redor dos ossos. Você tem o esqueleto reforçado recebendo F+1, R+2 e A+2 e sofrendo sempre dano mínimo em quedas. Aumentam o peso da pessoa em + 50 %.

Face Elástica (5 PE): São implantados sob a pele micro-dispositivos controláveis, que permitem

alterações sutis na estrutura óssea e na tensão da pele, criando ou eliminando rugas, pintas e cicatrizes.

Produtos químicos segregados sobre a pele alteram sua cor, umidade e tonalidade geral. O usuário pode mudar sua aparência dramaticamente. São precisos apenas 5 minutos para executar uma mudança drástica pré-planejada, ou até 3 horas para se fazer parecer com alguém em particular. Concede +3 na especialização Disfarce.

Filtros Nasais (5 PE): Protegem contra gases tóxicos e nocivos, e funcionando como mascara de oxigênio. Duração de Rx30 minutos.

Girolíbrio(5 PE): Um giroscópio eletrônico miniaturizado implantado no ouvido interno, confere ao ciborgue um equilíbrio perfeito. Ele é capaz de caminhar na corda bamba, em lugares altos, etc. Teste de H+2 para tudo que envolva equilíbrio.

Guelras (5 PE): Permite ao Personagem respirar debaixo d`água.

Gravador de Vídeo / Áudio (1 PE): Grava até 3 horas de vídeo. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Hacker [5 PE]: Meios para realizar praticamente qualquer tipo de pirataria de dados, testar senhas e saber para que os sistemas de segurança foram projetados. Concede H+2 em tudo que envolva informática.

InBN (5 PE): O Personagem (e conseqüentemente seus Cibernéticos), possui conexão contínua na rede (Internet, Ultranet, etc.) Permite ao Personagem conectar-se a computadores externos, através da rede de satélites e ondas de rádio, que podem ser usados para monitorar uma rede à distância. Esses computadores também podem ser usados para ligar / desligar hardware / Cibernético implantado no Personagem, monitorar funções vitais e até mesmo interferir em banco de dados ou equipamentos eletrônicos (incluindo Cibernéticos) carregados pelo Personagem.

Infiltrador [5 PE]: Olhos invisíveis aos leitores de retina, clonadores de retina por scanner, dispositivos para testar senhas, simulador de impressões digitais falsas, identidades falsas, amostras de DNA falso, invisibilidade a detectores de metais.

Invólucro Hermético (3 PE): Este invólucro hermético de polímero transparente, que cobre todo o corpo protege quem o usa de vácuo, gás, e uma temperatura de até 60°.

Língua de Cobra (18 PE): Língua bifurcada, com várias cores, tamanhos e modelos, de 10 cm até 2 ou 3 metros. Funciona como um membro extra.

Link com Veículo (5 PE): você recebe um bônus de H+2 em testes de Máquinas para dirigir ou operar veículos.

Monitor de Cristal Líquido (1 PE): Você possui um monitor de cristal líquido com 10 cm x 15 cm. Pode possuir um microcomputador também (+1PE).

Nanobots I (10 PE): Robos microscópicos, que constituem o chamado Nanometal ou “metal líquido” que fornecem ao portador uma limitada capacidade de regeneração. você recebe um bônus de R+3 em qualquer teste de Resistência contra doenças, venenos, fome, sede, cansaço e outros efeitos físicos – mas não contra magias e efeitos mentais. Exigências: R2 ou mais, Suporte de Vida.

Nanobots II (20 PE): você recebe a Vantagem Regeneração. Exigências: R3 ou mais, Suporte de Vida, Nanobots I.

Olfato Aguçado (3 PE): Concede a capacidade de distinguir a

Olho Cibernético (1 PE cada): Para reposição padrão.

Ciberlook Plugins

Anti-Ofuscante (+1 PE): Protege contra flashs de granadas de luz ofuscante ou Laser

Câmera Digital (+1 PE): Espaço para até 1000 fotos. Precisa ser ligado a um terminal para “descarregar” as fotos.

Conta Número (+1 PE): Fornece estimativas de números, quantidades e contagens..

Contalens (+1 PE): Permite gravar a impressão retiniana de uma pessoa, olhando olho no olho. Até dez impressões podem ser gravadas

Infrared/Termo/Ultraviolet (+3 PE): Enxerga no espectro infravermelho, UV(total escuridão, seres invisíveis) e visão termográfica baseada em padrões de calor e cor.

Laser (+5 PE): Carrega um pequeno laser capaz de rajadas concede PdF+1 Calor.

Micro-Macro-Optics (+3 PE): Microscópio que aumenta 250, 500, 1000 ou até 2000 vezes, e lentes telescópicas que permitem enxergar a 1000, 2000, 4000 ou até 8000 metros de distância.

Microvideo (+1 PE): Permite gravar até 3h de gravação visual, precisa ser ligado a um terminal para “descarregar”.

Mira na Retina (5 PE): você recebe PdF+1 (somente se tiver tempo para se preparar).

Mutalents (+1 PE): Lentes de contato que mudam de cor, à escolha do portador. Permite mudar a cor dos olhos do Personagem para até 16 milhões

de cores distintas. Concedem +1 em disfarces, intimidação, sedução.

Times Square (+0 PE): Permite receber mensagens através de um display de 4 linhas.

Visão 360 Graus (+5 PE): Você tem uma matriz de sensores embutida na parte posterior da cabeça e interligada ao nervo ótico. Isto lhe permite ver o que se passa em todas as direções ao seu redor – incluindo acima. Você não pode ser surpreendido.

Radaroptics (3 PE): Concede Sentidos especiais Radar. Obrigatório ter Olho Cibernético.

Raio X (3 PE): Concede Visão de Raio x com capacidade de enxergar através de paredes, portas.....

Pele Reforçada (10 PE): você tem Rx6 PVs. Seus Pontos de Magia não são afetados.

Pernas

Ciberperna (5 PE): Uma espécie de prótese inteligente desenvolvida no começo do século XXI. Soma-se H+1 para calcular o deslocamento do personagem.

Ciberperna de Liquid Metal (8 PE): Fabricado pelas empresas Ciberdine, a Ciberperna possui o famoso "metal líquido", ou nanometal em sua composição, Aumenta a H+2 para calcular o deslocamento, e ainda oferece H+1, para escaladas, capacidade de formar diversos objetos simples como patins para gelo, coldre para armas, travas, para melhor fixação ao solo. A prótese ainda tem autoreparo se concerta com se tivesse a vantagem Regeneração.

Ciberperna Vip (1 PE): Membro de Reposição Padrão faz movimentos como se fosse uma perna natural (Não acrescenta nada as características do personagem).

Ciberperna Plugins

Blindagem de Metal e Plastik (+5 PE): Fornece a perna A+1, disponível em várias cores, formatos e modelos.

Coldre acoplado (+3 PE): Coldre para Revólveres / Pistolas. Confere +1 em iniciativas somente se o usuário for usar PdF como primeiro ataque.

Patins Para Patinar no Gelo Acoplados (+1 PE): Patins próprios para patinação em gelo, são retráteis, H+1 para esse esporte.

Realskin (+1 PE): Deixa a perna com aparência de uma perna comum.

Painkiller (1 PE): Anula a sensação de dor, frio, calor e cancela efeitos de tontura. O Personagem ainda sofre os danos, apenas não os percebe. Pode ser desligado, mas Ciberusuários mais insanos o mantêm ligado em tempo integral.

Placa Dermal Subcutânea (9 PE): Fornece A+1, através de miniplacas metálicas inseridas nas células da pele. Quando acionadas, as placas se alinham, conferindo a proteção.

Plug de Conexão a Veículo (1 PE): Permite uma conexão direta com um veículo especialmente preparado (carro, moto, lancha, helicóptero), através de ondas de rádio. Alcance de Hx10 Km.

Plug de Conexão com Máquinas (3 PEs): Permite controlar máquinas à uma distância de até Hx10 km, por ondas de rádio, desde que estejam preparadas para tal (Aliados).

Programação (5 PE): escolha duas Especializações; você recebe a +1 em testes para executa-las.

Relógio Subcutâneo (0 PE): Relógio, alarme, cronômetro, etc. Acende uma luz (verde ou azul) quando pressionado.

Sensores (3 PE cada): escolha qualquer item de Sentidos Especiais; você pode comprá-los separadamente.

Servo-Motores (5 PE cada): você recebe F+1, H+1 ou R+1, à sua escolha. Você pode comprar este componente uma vez para cada Característica.

Sintephosphur (1 PE): Trata-se de uma aplicação de fósforo especial debaixo da pele, que dissolve totalmente o corpo do Personagem em caso de morte, não deixando nenhuma pista.

Sinteskin (1 PE): Pele sintética. Substitui pele queimada, destruída ou com algum problema.

Sintevox (1 PE): Sintetiza qualquer voz que tenha sido escutada e gravada antes. Comporta somente Hx3 vozes na memória de cada vez..

Skincolor (1 PE): Textura de pele diferente. Pode ser como pele de réptil, tigre, leopardo, etc. Concede +1 em intimidação.

Suprimento Independente de Ar (1 PE): Permite Rx30 minutos de Oxigênio, injetados diretamente nos pulmões.

Suporte de Vida (5 PE): caso seja reduzido a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte, conseguindo automaticamente o melhor resultado (Muito Fraco). Caso receba dano novamente, você passa para o estado seguinte (Inconsciente) sem rolar testes, e assim por diante.

Surto de Adrenalina (5 Ps): você fica furioso e recebe F+2, R+2 e A-1 durante um número de rodadas igual a sua Resistência (depois de aumentada). Usar essa habilidade consome 5 Pontos de Magia.

Tecnauta [5 PE]: Os implantes necessários para explorar o ciberespaço desfrutando interação máxima.

Teckhair Special [1 PE]: Cabelos coloridos, que podem até brilhar no escuro. Concedem +1 em disfarces.

Tomada de Interface [1 PE]: Trata-se de um implante de interface neural que permite que o usuário envie e receba informação de um equipamento de hardware – qualquer coisa que tenha o hardware apropriado, desde um aparelho de TV até um Computador.

Tradutor [3 PE]: este Cibernético permite após implantado que o usuário converse com qualquer pessoa (exceto por telepatia), na mesma linguagem (pode ser linguas antigas, esquecidas, idiomas, dialetos locais, ou até mesmo linguagens secretas) utilizada pelo alvo. Muito útil em missões de diplomacia (principalmente em outros países/planetas).

Transmissão [3 PE]: Você tem um telefone celular embutido e pode transmitir em qualquer freqüência de rádio que desejar. A freqüência em que você está transmitindo pode ser mostrada numa legenda ótica; ou então um chip sintetizador poderia anunciar a faixa em seu ouvido cibernético. Exigências: Rádio-recepção

Vampires [5 PE]: Presas retráteis. Dano por mordida igual a F+1 Perfuração.

Vampires Sharklike [5 PE]: Dentes feitos em próteses moldados como os de tubarão. Dano de uma mordida F+1.

Vampires Venom [14 PE]: Presas envenenadas. Concede F+1 e Paralisia.

Vortice [10 PE]: Este implante peitoral permite ao usuário absorver parte de toda a energia (cinética, luminosa e elétrica) em um raio de 20 metros (duração de mais ou menos 2 minutos), e convertendo-a em um pulso eletromagnético, e todos os aparelhos eletrônicos em um raio de até Rx10 metros ao redor do Personagem, neste raio de efeito todos os aparelho eletro-eletrônico devem fazer um teste de resistência, falha, são desligados e precisam de alguém com a perícia máquinas para concerta-los.Laboratórios, usinas e industrias possuem R5 para o teste.

Wired Reflex [5 PE]: Reflexos acelerados. Acrescenta um bônus de H+1.

Corpo Ciborgue Completo (especial)

Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik e o metal podem ser moldados em qualquer textura, formato, tamanho e cor. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik. O novo corpo pesa até + 50 % em quilos.

Ciborgue: após muitas modificações, você se tornou quase um Construto total. Uma vez que têm partes orgânicas, ciborgues podem recuperar até metade de seus Pontos de Vida (arredondado para cima) com descanso ou cura normais, sem a necessidade de conserto. Isso quer dizer que metade de seus PVs são —orgânicos, e metade são —mecânicos. Você ainda é imune a magias que afetam apenas seres vivos recebe todos os benefícios e restrições de Construto.

Exigências: no mínimo 30 PEs em outros componentes já instalados. Qualquer personagem com 50 PEs ou mais em componentes biônicos assume este estado obrigatoriamente. Ciborgue não pode ser combinado com Fantasma ou qualquer tipo de criatura imaterial.

Corpo Ciborgue-Kamikase [+10 PE]: Também chamado de padrão Robocop, mas o Plastik utilizado nesta versão é derivado de C-4. Substitui cerca de 75 % do corpo do Personagem por metal e Plastik C-4. Quando é morto ou em determinadas situações (até mesmo por Timer ou controle remoto) pode explodir como uma pequena bomba causando 20d em um raio de 2 metros, diminuindo 1d para cada 2 metros de distância do ponto de explosão (por exemplo 10d a 20 metros).

O Usuário passa ser a ter a desvantagem vulnerabilidade calor.

Desvantagens para Implantes Cibernético

Feito de Sucata (-2 PONTOS)

O implante é feito de sucata e sempre da problema, em todo a ocasião de combate ou a critério do mestre, o jogador rola 1d resultado Par o implante começa a dar problema e para de funcionar, dando uma penalidade ao usuário como se não o usasse. EX: Se é uma implante de visão fica cego, uma braço, não pode atacar, só o dano do outro braço, uma perna não pode se movimentar direito.

Manutenção Constante (-1 PONTO)

Seu implante precisa de manutenção constante, você tem que vicar pelo menos 1 hora por dia manutenindo o seu implante senão sofre penalidades como se o implante fosse Feito de Sucata (Como a desvantegem acima)

Dominação Tecnológica (1 PONTO)

Pode operar os comando de uma máquina ou veículo apenas por contato visual sem precisar tocar nos seus comandos.

Caso outra pessoa esteja fisicamente operando os comandos decida o vencedor a partir de uma disputa

de H+1d vs H+1d. Este poder é válido para praticamente qualquer máquina ou veículo com o qual você está familiarizado. Custo: Fora de Combate 1 PM para cada minuto operando outra máquina. Em combate 1 PM por Turno. Máquinas com defesas tecnológicas como computadores tem direito a um teste de R para negar o efeito (valor a critério do mestre).

Entender Tecnologia [5 PE]

Você tem uma sensibilidade sobrenatural para operar máquinas. Tocando no equipamento e se concentrando um pouco você absorverá por completo o manual de instruções de qualquer aparelho não importando sua complexidade ou origem. Poderá saber o que ele faz e operá-lo, mas não concertá-lo. 3 PMs por utilização.

Ferramentas [1 PONTO]

Pode transformar as mãos em ferramentas. Dano personalizado para Corte, Perfuração e Contusão, recebe um bônus de +1 nas Especializações Armadilhas, Arrombamento, Falsificação, Intimidação, Punga e Fuga da Perícia Crime e +1 na Especialização Mecânica de Máquinas.

Manutenção [1 PONTO]

Construtos e Máquinas nunca podem recuperar PV com descanso e itens, apenas podem ser reparados com a Perícia Máquinas.

Por outro lado nunca morrem realmente, quando chegam a 0 PVs estarão destruídos, mas depois de uma temporada na oficina estarão em forma novamente. Com esta vantagem as máquinas e construtos recuperam PVs de forma normal com descanso, considera-se que a máquina consegue se consertar sozinha enquanto esta descansando. Porém se chegar a zeros pontos de vida tem que ser consertadas de forma normal.

Memória Expandida [2 PONTOS]

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada. Você também pode usar Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo – para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior. 1d+35

Mente Inacessível [1 PONTO]

Você é imune a Magias e Poderes que afetam e detectam a mente e formas de vida, nunca pode ser enganado por ilusões.

Apenas Máquinas devem ter obrigatoriamente esta Vantagem. Esta Vantagem também pode indicar que você é um alienígena, morto-vivo, por equipamentos especiais ou simplesmente apresentar padrões mentais mais complexos, desta forma você é imune a todas as formas de invasão à sua mente. Esta Vantagem também denuncia que você não é um simples humano. Não esqueça que essa é uma condição rara.

Mecha [0 PONTOS] [CONSTRUTO]

O mecha (pronuncia-se —meca) segue a estética dos robôs japoneses de mangá e anime. Parece pouco com uma pessoa, e muito com maquinaria pesada. São grandes e angulosos, os mais mecânicos entre os construtos.

Qualquer mecha que pertence a um personagem jogador é, na verdade, um Aliado com esta vantagem única. Mechas comuns têm tamanho humano ou maior, entre 2 e 3m de altura (mas aqueles de escalas diferentes podem ser gigantescos).

Têm a cabeça pequena em proporção com o resto do corpo, reforçando a impressão de que são imensos. Muitos têm um visor no lugar dos olhos, ou nem mesmo têm rosto — a cabeça mais parece um capacete.

Ao contrário dos andróides, ciborgues e outros, mechas não são feitos para se adaptar à vida humana — são considerados simples ferramentas, instrumentos ou eletrodomésticos. Embora a maioria dos mechas tenha estrutura humanóide básica (cabeça, tronco, dois braços, duas pernas), é muito comum que tenham formas diferentes, dependendo de sua função.

Um mecha de batalha pode possuir um canhão substituindo um braço, enquanto um mecha operário pode ter garras próprias para segurar e transportar cargas.

• **Aptidão para Forma Alternativa.** A estrutura mais —mecânica dos mechas também permite que alguns destes robôs consigam mudar de uma configuração para outra — são os famosos transformers.

A combinação humanóide/veículo é mais comum, pois oferece a versatilidade humana e a mobilidade de um carro, moto, jato, nave ou outro veículo. Também existem as formas de animal (em versão mecanizada), estrutura imóvel (uma torre de vigília, antenas de comunicação, estação de batalha...), aparelho (pistola, rádio-gravador, fita-cassete...) e outras. Uns poucos possuem três ou até quatro formas diferentes. Um mecha paga apenas 1 ponto por esta vantagem.

• Modelo Especial. É comum que mechas sejam grandes demais para usar roupas, armas, veículos e outros utensílios destinados a humanos. No entanto, podem recomprar esta desvantagem por 1 ponto. Mutilação [0 ou 1 ponto] Caso você seja feito em pedaços poderá colar suas partes de volta desde que os membros, peças ou órgãos estejam por perto. Você

também pode se despedaçar à vontade. Para controlar partes mutiladas até a distância de seu campo de visão adquira esta capacidade pelo custo de **[1 ponto].**

Nanomorfo [3 PONTOS] (CONSTRUTO)

Um nanomorfo é um construto feito de metal líquido. Não tem partes mecânicas: é formado por milhões e milhões de nanitas — robôs microscópicos que se prendem uns aos outros e agem coordenadamente. Isso permite ao construto assumir quase qualquer forma, exceto máquinas complexas como armas de fogo.

• Doppleganger. Por sua facilidade em mudar de forma e cor, um nanomorfo pode assumir a aparência de qualquer pessoa ou objeto que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho (mas não pode copiar sua memória ou poderes especiais).

• Adaptador. Um nanomorfo pode modelar com suas mãos qualquer tipo de instrumento ou arma simples, como clavas, lâminas e peças pontiagudas. Para ataques baseados em Força, ele pode causar dano por esmagamento, corte ou perfuração, à sua escolha.

• **Membros Elásticos.** Um nanomorfo pode alongar seus braços ou tentáculos para atingir alvos distantes.

• Bônus em Perícias. Um nanomorfo pode criar ferramentas e instrumentos diversos com as mãos. Por isso recebe um bônus de +2 em testes de Habilidade ligados a Crime e Máquinas.

• Regeneração. Um nanomorfo não pode ser consertado, mas regenera 1 Ponto de Vida por rodada.

Caso chegue a 0 PVs, leva 1dx10 minutos para recuperar 1 PV e então volta a regenerar normalmente. As únicas formas de realmente deter um nanomorfo são através de prisão (cativeiro, paralisia, congelamento...), dano contínuo (como ser mergulhado em um tanque de ácido ou metal derretido) ou colapso total (caso ele receba dano igual a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de *uma só vez)*.

• **Aptidão para Separação.** Nanomorfos pagam apenas 1 ponto por esta vantagem.

Meio-Nanomorfo [4 PONTOS] (CONSTRUTO)

É um ser humano que tem parte do corpo feita de metal líquido, ele não pode mudar de forma totalmente, mas tem muitas habilidades. Os milhões de nano-máquinas que circulam o seu corpo recuperam células com grande velocidade, 1 PV por rodada, caso chegue a 0 Pvs sempre recebem mais 3 em testes de morte.

Também nunca pode contrair doençãs comuns, nem ser afetado por venenos ou gases (mas ainda precisa respirar) e pode ser afetado por ácidos.

Porções de metal liquido podem se acumular nas mãos , para modelar armas diversas (podendo causar dano por esmagamento, Corte, perfuração), mas não cirar armas complexas, como armas de fogo.

Também pode alongar seus braços para atingir alvos distantes, e criar asas para voar (membros elásticos, e vôo). Pode criar ferramentas e instrumentos variados, recebendo +2 em perícias que exijam o uso desses instrumentos manuais. 1d+36

Robô Positrônico [-2 PONTOS] (CONSTRUTO)

O robô positrônico foi inventado pelo grande escritor de ficção científica Isaac Asimov. Ele tem forma humanóide, para usar instrumentos e veículos projetados para humanos. Tem aparência nitidamente metálica, em cromo ou alumínio, enquanto outros são quase humanos — mas sempre com algum detalhe óbvio para diferenciá-los, como os movimentos, olhos ou voz. Em sociedades futuristas, onde robôs são criados para servir aos humanos, praticamente todos os construtos que convivem com pessoas pertencem a este tipo.

• Código de Honra. Todos os robôs positrônicos são programados com as Três Leis da Robótica, que são:

1ª Lei: jamais causar mal a um ser humano ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal. Em mundos habitados por várias raças, esta lei pode ser extender a qualquer semi-humano, ou qualquer não-construto.

2ª Lei: sempre obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam a 1a Lei, ou qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

3ª Lei: um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não entre em conflito com a 1a ou 2a Leis, e nem com qualquer outro Código de Honra que o robô possua.

Transporte [5 PE]

Sua Máquina é apenas um meio de transporte (moto, jato, carroça, cavalo, pássaro de energia, etc...) que sempre aparece quando você chama, seja apertando um botão, assoviando ou retirando da algibeira.

Você não tem qualquer laço emocional com seu Transporte e caso ele seja destruído você logo poderá substituí-lo.

Seu transporte deve ser construído com a 1/5 de seus pontos iniciais de Personagem arredondado para cima, além disso, é permitido que sua montaria tenha como Vantagens Levitação, Aceleração, Salto, Vantagens para Máquinas, mas nada relacionadas a combate, —ultra-tecnologia ou sobrenatural durante a criação do Personagem, afinal é apenas um meio de

transporte.

Terreno [1 PONTO TODOS OU 5 PE CADA]

Você pode se locomover sobre terrenos acidentados. Lava, dunas, gelo, pântanos, tempestades de areia, fortes vendavais, chuva, etc sem sofrer redutores de deslocamento e ignorando efeitos desfavoráveis do terreno. Usual para veículos terrestres ou espaciais.

Vácuo [5 PE]

Resistente aos rigores do vácuo espacial ou condições similares.

Bateria [-1 PONTO]

Há uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só dura um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência.

Quando esse limite se esgota as atividades da Máquina são cessadas durante 1d horas, até que sua bateria seja esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.

Interferência [-1 PONTO]

Emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.

Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Circuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, ás vezes, a Interferência pode ser usada como uma Vantagem (afinal, ela também funciona contra inimigos...).

Curto-Circuito [-2 PONTOS]

Uma versão tecnológica da Desvantagem Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), a Máquina pode sofrer um curto. Sempre que entrar em combate jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o defeito de manifestou, e a partir de agora vai provocar um redutor de –1 em TODAS as Características até que o combate ou situação termine.4

Densidade Ampliada [-1 PONTO]

Você é extremamente pesado, como conseqüências seu deslocamento é tratado como se sua Habilidade fosse 1 ponto menor, não pode nadar, usar a maior parte dos veículos e mesmo utensílios que os outros humanos.

Cordas, escadas, pisos de madeira e montarias são alguns exemplos dos inconvenientes que você irá enfrentar, especialmente quando precisar disfarçar sua identidade.

Maldição

Parte integrante do Manual da Magia Alpha

MALDIÇÃO!!! Esta é uma das muitas desvantagens possíveis encontradas em 3D&T. Como acontece com muitos aspectos deste jogo, as regras são vagas e indefinidas para permitir mais liberdade aos jogadores e Mestres. Então, o Manual 3D&T Alpha apresenta apenas duas formas “básicas” de Maldição: Suave (-1 ponto) ou Grave (-2 pontos).

Agora trazemos uma lista com cem idéias para Maldições. Muitas delas são originais, enquanto outras vieram diretamente de animes, mangás e cartoons.

Estas Maldições existem em três tipos: Leve (0 pontos), que gera somente constrangimentos e nada mais, ou que também traz algum benefício; Suave (-1 ponto), também constrangedora, mas pode causar alguns problemas para você ou seu grupo; e Grave (-2 pontos), aquela que realmente coloca sua vida em risco.

Maldições de -1 e -2 pontos podem ser compradas normalmente como Desvantagens durante a criação do personagem; ou então, como conseqüência de alguma coisa ocorrida na aventura, uma Maldição de qualquer tipo pode ser adquirida. Basta o Mestre escolher (ou então rolar 1d100) para começar a diversã... hã, a Maldição!

Muitas Maldições apresentadas aqui também são adequadas para vilões. Na verdade, quase todos os vilões carregam algum tipo de Maldição, que – uma vez descoberta – pode ser a chave para que seja vencido pelos aventureiros.

Maldições são ótimos pontos fracos para qualquer NPC poderoso.

Maldição [-1 OU -2 PONTOS]

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; Ela sempre voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da maldição serão decididos pelo Mestre.

Suave [-1 ponto]: Irritante e constrangedora, mas nunca provoca nenhum redutor em testes. Por exemplo, pode ser que você mude de sexo quando molhado, nunca tocar outro ser vivo sem causar dor, ninguém acredita em suas palavras, alimentos estragam rapidamente onde

quer que passe, etc.

Grave [-2 pontos]: Algo que põe sua vida em risco. Por exemplo, você se transforma em um animal comum reduzindo suas a 0 todas as suas Características, menos uma, quando molhado. etc.

Alergia ao Sexo Oposto (-1 PONTO)

Você não consegue interagir (falar) com pessoas ou criaturas de sexo oposto durante muito tempo. Após dois turnos, deve fazer um teste de Resistência -1 por turno. Se falhar, terá ânsias e vai expelir tudo que tinha no estômago, possivelmente em cima da coitada(o) com quem estava falando...

Ímã do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você não tem certeza, mas talvez sua cara de "Mamãe-quero-colo" o torna irresistível a qualquer pessoa do sexo oposto (ou até do mesmo sexo!).

Sim, isso é uma maldição! Principalmente quando suas pretendentes podem variar desde garotas de colégio a vilãs galácticas ou magas demoníacas superpoderosas – e elas começam a lutar entre si para conquistar seu amor, não raras vezes explodindo você por acidente...

Ódio do Sexo OPOSTO (-1 PONTO)

Você é repulsivo para alguém do sexo oposto. É como ser Monstruoso e ter Má Fama ao mesmo, mas apenas para membros do sexo oposto. Sua atitude com relação a você será sempre de nojo, medo, asco e até violência, se você não se afastar o máximo possível.

Descontrole Amoroso (-1 PONTO)

Você cai de amores por QUALQUER criatura atraente de sexo oposto (ou seja, quase TODO MUNDO em histórias de anime e mangá...).

Vítima de uma paixão avassaladora, você ignora quaisquer outros valores (exceto outras Desvantagens, como um Código de Honra) para conquistar seu "amor".

Você dirá qualquer coisa, contará segredos, entregará presentes e fará tudo para arrancar um sorriso de sua paixão descontrolada – não importa se você é bem-sucedido ou não! É o mesmo que uma Devoção (agradar à pessoa amada), mas em geral ela cessa minutos depois que a pessoa se afasta, e recomeça cada vez que você conhece outra pessoa atraente.

Nenhum Senso de Direção (-1 PONTO)

Você nunca consegue chegar aonde deseja, exceto por puro acaso (1 em 1d), mesmo que esteja a dez metros do lugar e COM ALGUÉM INDICANDO O CAMINHO! Você só consegue se orientar quando anda em grupo (e é melhor não se afastar dos colegas...).

Guia Enrolado (0 PONTOS)

Ao contrário de Nenhum Senso de Direção, você sempre sabe o caminho para chegar a qualquer lugar, por mais obscuro e desconhecido que seja. No entanto, o caminho que você conhece será SEMPRE o mais longo e perigoso possível. Em alguns casos, esta Maldição pode ser vantajosa ("Você acha que devemos seguir por ali? Certo, então vamos por AQUI!").

Troca de Sexo (-1 PONTO)

Quando molhado com água fria você muda de sexo, voltando ao normal apenas quando molhado com água quente. Esta é uma maldição comum para quem cai em uma das 100 Fontes Malditas da China e/ou aparece em mangás da Rumiko Takahashi.

Transformação em Animal (-1 OU -2 PONTOS)

Mais uma maldição das fontes chinesas.

Quando molhado com água fria você se torna um animal ou criatura qualquer, à escolha do Mestre. Se essa nova forma não muda suas Características, será uma Maldição de -1 ponto.

Mas se você acaba se transformando em um gato, pato, porquinho ou coisa assim, todas as suas Características (exceto uma) caem para 0 e será uma Maldição de -2 pontos. A transformação é revertida com água quente.

Intolerância a Objetos que Repelem Monstros (-1 OU -2 PONTOS)

Da mesma forma que alguns vampiros, demônios e demônios (talvez você SEJA um!),

você não suporta a visão ou presença de certas coisas. Podem ser símbolos sagrados de qualquer tipo (como cruzes ou bíblias), alho, objetos de prata... será uma Maldição de -1 ponto se você não tolera apenas UMA destas coisas, ou - 2 se não tolera NENHUMA dessas coisas. Você precisa ser bem-sucedido em testes de Resistência -1 para permanecer no lugar, e sofre dano igual à sua própria Força caso toque, seja tocado ou atacado com esse objeto. Esse dano ignora sua Armadura.

Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros (-1 ou -2 pontos)

Parecido com o anterior, mas vale apenas para fenômenos naturais e outras coisas além do controle de simples mortais: luz do sol, água corrente, lugares sagrados... ou todas essas coisas! Você deve fazer os mesmos testes para tolerar o fenômeno, e perde 1 PV por turno enquanto ficar no local. Esse dano não pode ser curado com Regeneração e outras Vantagens.

Toque da Morte (-1 ponto)

O simples toque de sua pele provoca dano a qualquer criatura, exceto Construtos e Mortos- Vivos. A vítima perde 1 PV por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem

você desprotegidas (como um clérigo que tenta usar uma magia de cura) também são afetadas.

Um ataque comum não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Estupidez (-1 ponto)

Seu cérebro escorreu pelos ouvidos, ou de fato nunca esteve onde deveria. É o mesmo que Inculto, mas se aplica a TODAS as Perícias. Os efeitos são cumulativos – ou seja, um Inculto com Estupidez sofre uma penalização de -6 em Perícias!

Sempre Atrasado (-1 ponto)

Por acaso do destino ou conjunção cósmica, você nunca, NUNCA chega na hora para qualquer compromisso marcado, mesmo que seja na casa ao lado! Algum problema ou contratempo sempre surgirá para atrapalhar. Você também sofre uma penalidade de -1 em sua iniciativa porque alguma coisa sempre acontece quando uma luta começa.

Possessão de Parte do Corpo (-1 ou -2 pontos)

Uma parte de seu corpo tem vontade própria, independente da sua, por estar sendo controlada por um espírito invasor ou outra razão. Uma mão ou perna vale -1 ponto, enquanto metade do corpo vale -2 pontos.

Da mesma forma que Assombrado, existe 50% de chance de que, em situações de combate ou tensão, a parte possuída decida agir de forma contrária, atrapalhando seus movimentos (redutor de H-1 para uma mão ou perna; H-3 para metade do corpo). Isso sem mencionar quando sua mão decide roubar uma carteira, socar um guarda ou bolinar a garota ao lado...

Ódio dos Animais (-1 ou -2 pontos)

Por algum motivo, qualquer tipo de animal irracional simplesmente NÃO gosta de você! Vale desde insetos até bichos grandes, incluindo monstros. Sua versão Suave impõe uma penalização de -3 em testes com a Perícia Animais. A versão Grave significa que você tem TODO o Reino Animal como Inimigo!

Amor dos Animais (-1 ponto)

Ao contrário da anterior, os animais amam você. Eles amam, mas NÃO obedecem! Não deixam você em paz, seguem você para onde quer que vá. A todo momento você será seguido por cães, terá gatos se esfregando em suas pernas, pássaros sobre os ombros... e, ocasionalmente, um dragão ou ogre decidirá criá-lo como um filhote.

Ódio das Máquinas (-2 pontos)

Nenhum aparelho ou equipamento eletrônico mais sofisticado que uma lâmpada funciona direito quando você o opera. Armas travam, relógios atrasam, carros pifam. Você sobre uma penalização de –2 em quaisquer Perícias que envolvem máquinas. Além disso, Construtos não gostam de você.

Amor/Ódio (-1 ponto)

Você foi condenado a amar alguém ou alguma coisa que nunca será sua, ou odiar alguém/ alguma coisa que nunca será capaz de destruir, ou AS DUAS COISAS ("O Paladino é importante, eu o amo!"). É o mesmo que uma Devoção.

Coração Confuso (-1 ponto)

Emocionalmente, você reage de forma contrária a tudo. Uma magia Pânico enche você de coragem, enquanto uma Marcha da Coragem faz você fugir. Você espanca as pessoas que ama, e se apaixona por pessoas que querem matá-lo. Olha, esta Maldição é muito mais comum do que se pensa...

Atrapalhado (-1 ponto)

Você até consegue fazer as coisas que tenta, mas será sempre de uma forma tão atrapalhada e vexaminosa que nunca será levado a sério.

Está sempre tropeçando, esbarrando nos outros, quebrando coisas, dizendo bobagens... procure no dicionário a expressão "pagar o mico", e sua foto estará ali ao lado.

Sem Noção (-1 PONTO)

Não importa a simplicidade do assunto, você não consegue compreender ou ver da mesma forma que os demais. Sua mente funciona de um jeito que ninguém mais entende, e chega a

conclusões muito estranhas. Precisa chegar até Tóquio? Ora, você apenas abre a porta e sai correndo (mesmo que esteja no Rio de Janeiro).

Está em um barco a remo e vê um amigo no porto? Você salta na água e vai nadando, esquecendo completamente do barco.

Gêmeo Maligno (-1 OU -2 PONTOS)

Existe outra pessoa quase igual a você, apenas com alguma pequena diferença (geralmente roupa preta, um tapa-olho ou cavanhaque). Ele nunca ataca ou age diretamente, mas seus atos criminosos ou destrutivos fazem com que você seja confundido com o impostor. ("Ei, lá está o maldito que roubou nosso ouro, matou nosso gado e beijou nossas esposas! Matem-no!")

Alvo de Vingança (-1 OU -2 PONTOS)

De alguma forma você magoou, incomodou, feriu ou matou uma pessoa muito, MUITO querida em certos meios. Agora seus parentes/ irmãos/colegas ficam pegando no seu pé ("Ei, você é o Arkam! Você matou o Krusk! O Krusk era um orc legal! Vou vingar o Krusk!"). É o mesmo que ter toda uma espécie, raça ou família como Inimigo.

Efeito Reflexo (0 PONTOS)

Ao ouvir ou ver um sinal específico, digamos o som de uma sineta, você será compelido a fazer algo como recitar e dançar o "Poema da Chaleirinha", jogar-se no chão, gargalhar, dormir ou coisa assim. É como ser Insano: Compulsivo, mas a compulsão ocorre quando o sinal acontece.

Comando Irresistível (0 OU -1 PONTO)

Existe uma ordem, um comando simples, que você nunca pode deixar de cumprir quando alguém diz. Por exemplo, ao ouvir a palavra "senta", você interrompe o que estiver fazendo e senta imediatamente, sem direito a testes para resistir. Comandos típicos podem ser "corra", "pare", "lute". O efeito dura uma apenas rodada: no turno seguinte você pode voltar a agir normalmente, desde que não ouça de novo o comando. Esta é uma Maldição de 0 pontos caso o comando funcione quando dito apenas por uma pessoa específica; ou -1 ponto caso QUALQUER pessoa possa dizer o comando e fazê-lo obedecer.

Complexo de Gênio (-1 OU -2 PONTOS)

Caso uma pessoa diga uma palavra secreta (geralmente será seu nome de trás para a frente), você será compelido a atender um desejo para essa pessoa, dentro de suas capacidades.

O desejo deve ser algo que você possa fazer em pelo menos dez minutos (não vale pedir para partir em uma grande jornada, por exemplo).

Será uma Maldição de -1 ponto se você atende apenas pedidos que não colocam você em risco (por exemplo, você não cessará de lutar ou se deixará atacar); ou -2 pontos se você atende até pedidos para pular em um abismo, bater a cabeça na parede e coisas do tipo. Você nunca atenderá um desejo que vai contra um Código de Honra, e atenderá apenas um desejo para cada pessoa.

Azar (-2 pontos)

Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada.

Itens falham ou quebram quando você precisa deles (50% de chance). Se um tijolo cai do céu no meio da multidão, vai acertar sua cabeça.

E quando o monstro decide atacar um de vocês, adivinhe quem será!

Uruca (-1 PONTO)

Igual a Azar, mas não afeta você; afeta TODOS a até 10m de você! Pessoas tropeçam, coisas quebram, acidentes pipocam por onde você passa. E trate de evitar que seus amigos (caso você ainda tenha algum...) saibam disso. Incapacidade de Atravessar

Água Corrente (-1 PONTO)

Parecido com Intolerância a Fenômenos que Repelem Monstros, só que mais específico e mais forte. Por algum motivo sobrenatural, você não consegue atravessar rios, mesmo havendo uma ponte. A água corrente cria uma parede invisível e intransponível. Mesmo sedo carregado, seu corpo "trava" em pleno ar, e não atravessa o rio.

Licantropia (-2 pontos)

Não é o mesmo que a Vantagem Única Licantropo.

Durante as noites de lua cheia você se transforma em uma fera monstruosa, que recebe +2 em suas Características, mas será controlada pelo Mestre. O jogador não tem qualquer controle de seus atos nesta forma, e desobedecerá até Códigos de Honra enquanto a lua cheia não sumir.

Flatulência (-1 ponto)

Uma vez você soltou um "pum" e colocou a culpa em uma cigana que estava passando. Azar seu: ela o amaldiçoou para sempre, e agora você sofre de uma flatulência desenfreada, capaz de amargar a boca e matar urubu voando!

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -2, e você será evitado a todo custo!

Podia ser Pior (0 pontos)

Você é um otimista e sempre vê o lado bom das coisas. Infelizmente, o universo conspira contra seu ponto de vista e tudo acontece ao contrário do que você diz. Enquanto, quando você menciona "veja o lado bom, podia estar chovendo", uma chuva torrencial cai no mesmo instante. Então tenha cuidado sempre que diz "podia ser pior".

Degradação das Matas (-1 ponto)

Esta maldição torna sua presença nociva a qualquer tipo de planta. Por onde passar, qualquer vida vegetal a até 2m começa a apodrecer, definhando até virar pó. Não funciona com tábuas e outras formas de madeira morta, apenas plantas vivas. Criaturas-planta perdem 1 PV por

turno perto de você. Desnecessário dizer que druidas não gostam de você...

Toque da Putrefação (-2 pontos)

Semelhante ao Toque da Morte, mas afeta apenas objetos inanimados. Tudo que você toca com as mãos (apenas com as mãos) se transforma, em alguns momentos, em uma massa negra putrefata. Uma arma ou outro item que você esteja segurando se desmancha em 1d rodadas.

Toque dos Gremlins (-2 pontos)

Parecido com Ódio das Máquinas, mas pior. QUALQUER objeto mecânico que tenha pelo menos duas partes móveis (como uma tesoura)

Vai se desmontar, quebrar ou emperrar quando entrar em contato com seu corpo. Você não consegue usar aparelhos, viajar em veículos, ou mesmo abrir a geladeira sem desmantelar a coisa toda. Um Construto precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência para não ser reduzido a 0 PVs quando você o toca.

Toque da Banalidade (-1 ponto)

Igual ao Toque da Morte, mas em vez de causar dano drena os Pontos de Magia da vítima – incluindo Construtos e Mortos-Vivos. A vítima perde 1 PM por turno enquanto é tocada. Tocar alguém contra a sua vontade exige um ataque bem-sucedido. Pessoas que toquem você desprotegidas também são afetadas. Um ataque não é considerado um toque, pois o contato é muito breve – portanto, quando você dá ou recebe um soco, este poder não funciona.

Sem Sombra (0 pontos)

Por alguma razão você perdeu sua sombra, o

que é como perder parte de você mesmo. Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1, e as pessoas desconfiam que você seja um demônio, vampiro ou coisa assim.

Sem Reflexo (0 pontos)

Sua imagem não aparece em espelhos ou qualquer outro tipo de superfície reflexiva. Você não poderá ser filmado, fotografado ou mesmo pintado (a pintura vai simplesmente desvanecer em algumas horas). Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma ou algo assim.

Olhar da Medusa (-2 pontos)

Qualquer criatura viva que você olhe nos olhos (exceto através de espelhos) será transformada em pedra se falhar em um teste de R-1. Qualquer pessoa convivendo com você deve fazer esse teste pelo menos uma vez por hora, mesmo que esteja tomando cuidado para evitar seu olhar – pois em algum momento acabará olhando por acidente. Você não tem controle sobre essa capacidade. E não, usar óculos escuros não resolve!

Velhice Acelerada (-2 pontos)

Você envelhece dez vezes mais rápido que o normal para sua espécie (sendo humano, será quase um ano por mês), o que deve reduzir drasticamente seu tempo de vida caso uma cura não seja encontrada logo.

Marca do Mentiroso (-1 ponto)

Quando você mente, algum efeito óbvio denuncia o fato. Um trovão soa ao longe, um pássaro morto cai do céu ao seu lado, você gagueja, seu nariz cresce...

Onomatopaico (0 pontos)

Parecido com Inculto. Você não consegue

falar sem imitar efeitos sonoros das coisas que está dizendo, de uma forma que fica muito difícil entender. (“Então aquele KRAASH veio e SHAFHUM pra cima do NHOOM e depois FANHOM tudo!”)

Sonâmbulo (-1 ou -2 pontos)

Você anda enquanto dorme. Em geral nada acontece durante o sono, mas você costuma acordar em lugares ou situações perigosas (“Como vim parar neste ninho de pterodáctilos?!”).

Caso você receba dano ou alguém tente acordá-lo, você deve fazer um teste de Resistência ou morrerá (sim, é perigoso tentar acordar um sonâmbulo!). Por -1 ponto, a Maldição acontece a cada 1d noites; por -2 pontos o sonambulismo ataca TODAS as noites.

Repulsa (-1 ponto)

Você não tolera o toque de algum tipo de pessoa, ou qualquer pessoa tocando em certa parte de seu corpo. Por exemplo, você pode ser uma mulher andróide que não suporta o toque de homens, ou um anão barbudo que não tolera quando qualquer pessoa toca em sua barba.

Quando tal coisa acontece, você entra em Fúria e ataca quem tocou em você.

Perseguido por Criatura, Sobrentural, Egípcia ou Não (-2 pontos)

Similar a Alvo de Vingança. De algum modo você violou um lugar sagrado/profano, ou ofendeu uma entidade poderosa, e agora essa criatura vive infernizando sua vida. Pelo menos uma vez por dia você será alvo de uma magia, efeito ou “acidente” que exige uma Esquiva ou um teste de Resistência para evitar a morte (um raio, um meteoro, um fosso que se abre sob seus pés...).

Disponível nas seguintes versões: violação de tumba de faraó, invasão de torre de mago lich, destruição de floresta sagrada druida, visita a cidade de deus-monstro abissal com cabeça de lula...

Permissão de Entrada (-1 ponto)

Você não pode entrar voluntariamente em nenhum lugar sem permissão do dono. E isso será um grande problema no dia de invadir a torre do mago maligno...

Prisão (-2 pontos)

Possuída por vários vilões, esta Maldição prende você a um território ou estrutura (floresta, masmorra, castelo...). Se sair desta área, você começa a perder 1d PVs por dia. Nenhum tipo de cura normal, mágica ou Vantagens como Regeneração consegue reverter essa perda.

Você só consegue curar-se retornando à sua prisão.

Prisão Total (-2 pontos)

Mais poderosa que a Prisão comum, pois esta Maldição impede totalmente que você abandone sua área de confinamento, como se houvesse uma parede invisível detendo-o. Mesmo inconsciente você não pode ser removido, e nem atravessar a barreira com Teleporte e magias do tipo.

Maldição da Verdade (-1 ponto)

Você só consegue dizer a verdade. Não consegue mentir em nenhuma hipótese, mesmo quando isso coloca sua vida em risco.

Maldição da Mentira (-1 ponto)

Você nunca consegue dizer a verdade, e até mesmo acredita nas próprias mentiras! Pessoas conhecidas acabam se acostumando e reagindo ao contrário do que você diz. Caso você tenha o Código de Honra da Honestidade e receba esta Maldição, nunca mais poderá dizer coisa alguma até livrar-se de um dos dois problemas!

Maldição do Azar (-2 pontos)

Para você, a sorte se transformou em azar e vice-versa. Sempre que faz testes de Características ou Perícias (mas não testes de combate), um acerto será considerado um erro, e um erro será um acerto.

Sedativo (-1 ponto)

Quando você fala (ou canta) durante algum tempo, todos ficam sonolentos. Após 4 turnos ouvindo você, todos à sua volta devem ser bem sucedidos em testes de Resistência+2 por turno para não dormir. Não funciona em situações de combate ou tensão.

Fedido (-1 ponto)

Você fede! Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -3, e qualquer pessoa no mesmo aposento ou a até 3m deve ser bem-sucedida em constantes testes de Resistência para continuar por perto (criaturas com Faro Aguçado fazem testes para não desmaiar!).

Parecido com Flatulência, mas sem barulho...

Mil Caras (-1 a -2 pontos)

Sempre que você vai dormir, desperta com uma aparência totalmente diferente! Mudam a cor da pele, olhos, cabelos, altura, peso, sexo...

Por -1 ponto, a Maldição nunca mudará sua raça ou espécie (se você é humano, sua aparência sempre será humana); por -2 pontos, poderá aleatoriamente despertar como um Elfo, Goblin, Morto-Vivo, Construto... a aparência não muda suas Características, mas você recebe todos os benefícios e fraquezas da nova forma (então, quando você despertar como um Meio- Dragão, aproveite!). Em tempo: embora Construtos e outras criaturas não precisem dormir, você sempre precisará, não importa sua forma.

Mudança de Personalidade (-1 ponto)

Sempre que você faz alguma coisa específica (como olhar-se no espelho) ou acontece certo fenômeno (como chover), você muda totalmente de personalidade. Uma pessoa bondosa se tornará má, e vice-versa. Se for Insano ou tiver Códigos de Honra, vai passar a agir de forma totalmente contrária a estas Desvantagens, até que o ato ou evento ocorra novamente. Você nunca realizará esse ato voluntariamente, pois não deseja mudar.

Crescimento de Pêlos (-1 ponto)

Seu cabelo e barba crescem rápido demais, chegando a crescer 1m a cada 12 horas. Se você não apará-los, vai se atrapalhar um bocado.

Careca (0 pontos)

Você perdeu todo o seu cabelo e nunca poderá recuperá-lo. Sim, é uma Maldição. Pergunte a Lex Luthor.

Descontrole Intestinal (-1 ponto)

Diante de determinada condição (por exemplo, quando você fica nervoso, quando vê um peixe, quando chove...), você é atacado por uma misteriosa e violenta diarréia, exigindo um teste de R por turno até chegar a um banheiro, para não borrar-se todo. Caso aconteça, você não será incomodado novamente pela Maldição durante as próximas 1d horas.

Ligação Espiritual (-2 pontos)

Parecido com Ligação Natural, mas bem pior. Você está ligado a outra pessoa, conhecida ou não (você não sabe nada sobre ela), e tudo de ruim que aconteça com ela também acontecerá com você. Então, mesmo sem saber o motivo, você muitas vezes ficará doente, sofrerá dano ou poderá até morrer se isso acontecer com a outra pessoa. Melhor tratar de achá-la rápido!

Soluço Descontrolado (-1 ponto)

Você soluça o tempo todo. Caso seja um mago, deve ser bem-sucedido em um teste de Habilidade antes de conseguir lançar uma magia.

Qualquer teste de Perícia envolvendo pessoas sofre um redutor de -1.

Glutonia (-1 ponto)

Você está sempre com fome e nunca fica satisfeito, não importa o quanto coma. Você sofre um redutor de -1 em todas as suas Características se ficar mais de uma hora sem comer. Você nunca consegue guardar comida: sempre que começa a comer, não pode parar voluntariamente até acabar com tudo – mesmo que esteja em um supermercado! Não, você não pode digerir coisas não-comestíveis.

Reflexo Distorcido (-1 ponto)

Similar a Sem Reflexo, mas em espelhos e outras superfícies refletoras você terá uma aparência monstruosa, diabólica. Pessoas que percebam sua condição podem acreditar que você é um vampiro, fantasma, demônio ou algo assim.

Muito Mais Monstruoso (-2 pontos)

Esta é a versão mais intensa de Monstruoso: ninguém consegue sequer olhar para você sem fugir apavorado, desmaiar ou ficar duro feito estátua (efeito exato a critério do Mestre).

Qualquer criatura tentando fugir de você tem direito a um Teleporte gratuito (fugindo como um foguete, voando, atravessando a parede ou algo assim), sem que ninguém consiga alcançá-lo.

Até objetos inanimados podem tentar fugir ou então despedaçar! Um elmo bem fechado, balde ou casinha de cachorro sobre a cabeça pode ser um paliativo para esta Maldição (assim você fica "apenas" Monstruoso).

Vocabulário Limitado (-1 ponto)

Sua voz foi afetada por esta Maldição e agora ao invés de pronunciar frases complexas, você só consegue conjugá-las com uma ou no máximo duas palavras.

Emoção Climática (-1 ponto)

Seu estado de espírito sempre muda de acordo com o clima: você ficará entusiasmado em dias de sol, deprimido em dias nublados, furioso em tempestades, e assim por diante. É o mesmo que Maníaco/Depressivo,

Distraído e outras insanidades, mas muda com o tempo.

Incapacidade de Ler (-1 ponto)

Você não consegue ler e escrever, mesmo que soubesse fazer isso antes da Maldição. Será um problema muito mais sério para magos, que não poderão mais ler seus grimórios.

Memória Recente (-1 ponto)

Você não consegue lembrar de nada ocorrido há mais de cinco minutos, exceto coisas que aconteceram antes da Maldição. Você sabe seu nome, idade e origem, mas esquece de pessoas que conheceu, coisas que ouviu, a causa de ferimentos que sofreu...

Sem Memória (-1 ponto)

O contrário de Memória Recente. Embora ainda saiba andar, falar e tudo o mais, você não se lembra de mais nada que tenha acontecido antes da Maldição, como seu nome, seus pais, local de origem, seus poderes...

Combustível (-1 ponto)

É como Vulnerabilidade ao Fogo, mas pior. Você pode pegar fogo simplesmente por estar perto de uma chama acesa, sofrendo no mínimo 1d pontos de dano por rodada. Você precisa de pelo menos uma rodada para apagar as chamas de seu corpo.

Comburente (-1 ponto)

Em sua presença, as coisas queimam mais rápido. Qualquer dano provocado por fogo a até 3m de você (ou EM você) aumenta em 1d.

Intuição Poderosa (-1 ponto)

É como Oráculo, com a diferença de que você recebe visões indesejadas e tem seus PVs e PMs reduzidos a zero sempre que isso acontece, ficando reduzido a um farrapo humano até descansar.

Emanação de Discórdia (-1 pontos)

O caos e confusão seguem você. Em sua presença (até 6m), as pessoas ficam desconfiadas e irritadas, como se tivessem Paranóia e Fúria, devendo fazer testes apropriados para resistir a esses efeitos. Isso acarretará inevitáveis discussões e grandes brigas generalizadas.

Caso você se afaste tudo voltará ao normal.

Forma Inofensiva (-2 pontos)

Durante o dia, você se transforma em um bebê, velhinho, animalzinho ou outra criatura indefesa (todas as Características 0; nenhuma Vantagem de combate funciona), embora preserve sua memória e personalidade. Você retorna ao normal apenas à noite.

Recuperação Parcial (-2 pontos)

Você leva duas vezes mais tempo para recuperar Pontos de Vida e Pontos de Magia. Além disso, magias, itens e poderes restauram apenas metade dos PVs e PMs que deveriam.

Recuperação Limitada (-2 pontos)

Você não consegue mais recuperar PVs e PMs com descanso, apenas com magias ou itens.

Recuperação Impossível (-3 pontos)

É impossível para você recuperar PVs ou PMs de QUALQUER maneira, até livrar-se da Maldição. Esta é a única Maldição de -3 pontos, por ser extremamente grave. Ela não pode ser rogada de maneiras normais (como a magia Maldição das Trevas); apenas um crime extremamente grave contra alguém extremamente poderoso (como um deus) pode atrair esta Maldição.

Dedo Verde (-1 ponto)

Em sua presença, plantas e flores crescem rapidamente e sem controle. Basta ficar algum tempo no mesmo lugar para ver surgir um bosque

Antimagia (-2 pontos)

Nenhum tipo de magia funciona com você ou para você, seja benéfica ou maléfica. Caso seja um mago, você não poderá mais usar Vantagens mágicas (embora ainda possa usar Pontos de Magia de outras formas). Magias e itens mágicos como poções de cura não funcionam com você. Itens mágicos se transformam em peças comuns quando você tenta usar (mas voltam ao normal quando você os solta).

Magia Limitada (-1 ponto)

Você precisa gastar duas vezes mais Pontos de Magia para ativar seus poderes, magias ou Vantagens.

Fragilidade (-2 pontos)

Esta Maldição deixou seu corpo frágil. Você sempre sofre 2 pontos de dano extras sempre que

recebe algum ferimento.

Chagas de Pedra (-1 PONTO)

Sua pele tornou-se cinzenta e coberta de crostas de pedra, resistentes, mas incômodas.

Você recebe Armadura+1, Habilidade-1 e Monstruoso.

Karma Evidente (-1 PONTO)

Seu corpo emana uma energia tão intensa que é quase impossível para você passar despercebido.

Para notar sua presença, criaturas sem Sentidos Especiais fazem testes como se tivessem esta Vantagem, e criaturas com Sentidos Especiais nem precisam fazer testes.

Pesadelos (-1 PONTO)

Esta maldição torna suas noites de sono uma angustiante e tenebrosa sucessão de pesadelos diversos. Você nunca recupera Pontos de Magia como se estivesse descansando em lugar confortável.

Ímã de Raios (-2 PONTOS)

Em dias de sol, a cada seis horas, há uma chance em seis (1 em 1d) de que você seja atingido por um raio e sofra 2d pontos de dano. Durante chuvas e tempestades essa chance aumenta para uma em três (1 ou 2 em 1d) a cada hora.

Extintor (-1 PONTO)

Qualquer chama não-mágica a até 3m de você (fogueiras, tochas, lampiões...) apaga imediatamente.

Você ainda pode sofrer dano por calor/ fogo, mas nunca ficará em chamas, pois o fogo apagará na rodada seguinte.

Sombra Viva (-1 PONTO)

Sua sombra tem vontade própria e move-se de forma independente de você, muitas vezes zombando ou importunando você com travessuras.

Sua sombra também pode apanhar e arremessar pequenos objetos (com Força 0).

Reflexo Insuportável (-1 PONTO)

Quando você vê seu reflexo no espelho ou outra superfície refletora, fica completamente incapaz de agir. Vai encolher-se no chão, espernear, gemer, gargalhar... enfim, agir como um louco inútil durante pelo menos 1d rodadas. Isso pode acontecer seja diante do espelho do banheiro, ou daquele supervilão com armadura cromada...

Pestilência (-1 PONTO)

Você aparenta boa saúde, mas qualquer criatura viva a até 1m de você deve ser bem sucedida em um teste de Resistência, ou apanhará uma doença terrível. Seus PVs e PMs caem para 0 e a vítima morrerá em 1d dias se não receber tratamento adequado (um teste de Medicina ou qualquer magia capaz de curar doenças é suficiente). Uma pessoa bem sucedida no teste não precisa fazê-lo novamente.

Dedos de Manteiga (-1 PONTO)

Suas mãos perderam toda a firmeza, e você tem dificuldade em segurar ou manipular objetos.

Você sofre um redutor de -2 em testes de Perícias que envolvem instrumentos ou ferramentas.

Em combate, sempre que faz um ataque, precisa ser bem-sucedido em um teste de Habilidade para não deixar cair sua arma.

Vórtice de Energia (1 PONTO)

Seu corpo é prejudicial à energia espiritual ao seu redor. Qualquer criatura a até 3m de você perde 1 Ponto de Magia por rodada. Você não é afetado, mas também não recebe os PMs drenados.

Loucura de Batalha (-2 PONTOS)

Sempre que você é atacado ou entra em combate, uma fúria berserker toma conta de seu ser! Você lutará de forma descontrolada e quase insana, sendo incapaz de parar até você ou seu oponente cair. Você usará imediatamente todos os seus Pontos de Magia em Ataques Especiais ou qualquer manobra poderosa que consiga realizar.

A Retribuição do Mal (-2 PONTOS)

Sempre que você causa algum mal a alguém, o mesmo acontece com você. Se você rouba alguém, um item de mesmo valor desaparece de sua bolsa. Se você lança uma magia nociva contra alguém, vai sofrer o mesmo efeito (sem direito a testes para resistir). Se atacar e causar dano, vai sofrer o mesmo dano. E se matar alguém... nem precisa dizer, né?

Chorão (0 PONTOS)

Diante de uma situação emocional significativa

(alegria, medo, decepção, satisfação...) você vai choramingar, soluçar ou derramar rios de lágrimas enquanto fala normalmente.

Chagas da Natureza (-2 PONTOS)

Esta maldição cria um vínculo tão forte de você com a natureza, o ambiente à sua volta, que qualquer dano causado a ela em um raio de 100m – seja pelo corte de uma árvore, a quebra de uma rocha, a morte de um animal – causa a você 1d pontos de dano. Entrar em terreno urbano provoca em você a perda de 1 PV por rodada.

Sem Voz Ativa (0 PONTOS)

Por alguma razão, você não consegue falar com convicção. As pessoas acham você desprezível, covarde ou mentiroso, e não dão valor ao que você diz, mesmo que a informação seja correta e/ou de vital importância. ("Mas... mas o dragão me mandou dizer que era nossa última chance para irmos embora vivos! Esperem! Não entrem lá!")

Companheiro Indesejado (-1 PONTO)

Você é acompanhado (atormentado seria melhor dizer) por algum tipo de criaturinha chata ou presença sobrenatural irritante, como um demoniozinho ou fadinha, que não pode ser destruído.

É o mesmo que Assombrado.

Dança Irresistível (-1 PONTO)

Quando você ouve música (incluindo certas magias de bardo, como uma Marcha da Coragem), começa a dançar sem controle e não pára até a música acabar. Fazer qualquer outra coisa enquanto dança exige um teste bem-sucedido de Habilidade.

Troca de Sexo (-1 PONTO)

Quando a Maldição se abateu, você foi transformado em alguém MUITO atraente do sexo oposto, e permanecerá assim até que a Maldição seja quebrada. Não, água quente não resolve.

Magia Reversa (-1 PONTO)

Sempre que você emprega Pontos de Magia, a magia ou manobra que você realizou tem efeito contrário. Um Ataque Especial tem seu dano reduzido. Uma magia de cura causará dano, enquanto um Ataque Mágico curará Pontos de Vida, um Cancelamento de Magia tornará a magia ainda mais duradoura. Alguns magos se acostumam e aprendem a tirar proveito desta Maldição.

Super Deformed (0 PONTOS)

Sempre que algo engraçado ou constrangedor acontece (com você ou outra pessoa), você se transforma em uma versão miniatura e fofa de si mesmo – e nunca, NUNCA mais será levado a sério por seus amigos.

Poderes Corporais

Essa seção engloba os poderes provenientes de estruturas corporais especiais.

Armas Naturais (5 PE)

Você possui Armas Naturais nos seu corpo, como presas, chifres, ou farpas afiadas. Você tem Bônus +2 em escaladas, e pode escolher 2 tipos de danos para combates corpo à corpo, um usando suas armas naturais e outro não às usando.

Proteção Extra (+1 Ponto): Por +1 Ponto Você pode, fazer as suas armas naturais crescerem pelo seu corpo o conferindo Armadura +2. Custo 1 PM por turno.

Adaptador Físico (1 PONTO)

Você pode se adaptar a mudanças hostis, tornando o seu corpo adaptado ao novo ambiente, respira embaixo d'agua na água...Requer 1d turnos para a adaptação e 5 PMs.

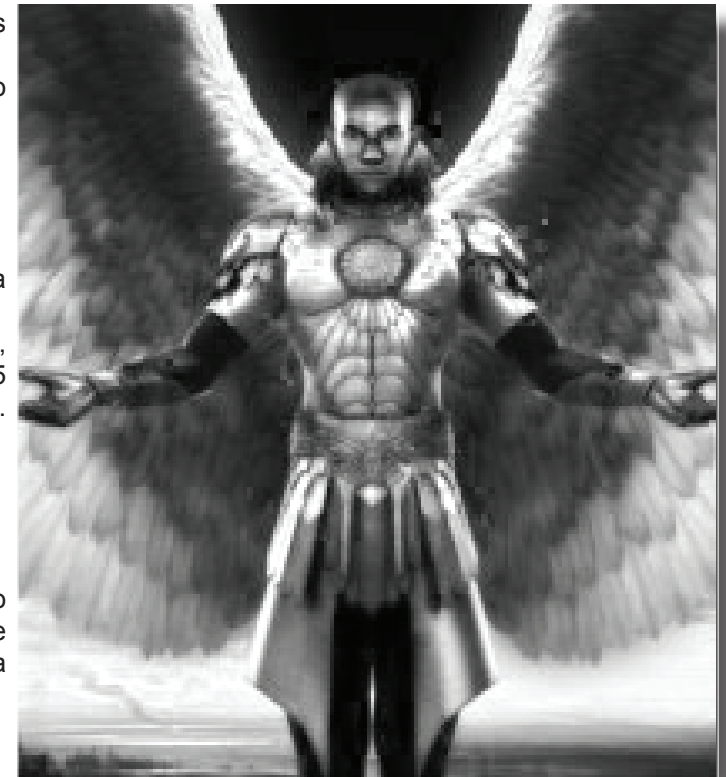
Adaptação em Combate: Você também pode se adaptar em combate a determinados tipos de dano, a cada 1d turnos que você seja atacado por um único tipo de dano pode gastar uma ação de movimento e 5 PMs e se adaptar ao tipo de dano recebendo armadura extra contra ele(só funciona enquanto o combate durar).

OBS: Permitido apenas a danos energéticos, só com aprovação do mestre para outros tipos de dano..

Carregador de Peso (5 PE)

Você é forte, mas não sabe socar muito bem. Você ganha um bônus de +2 na Força em situações como carregar peso, arrombar portas, qualquer coisa que se possa fazer com a Força que não seja para atacar. Se usar a Força para jogar ou levantar objetos pesados PARA ATACAR, como por exemplo jogar uma pedra ladeira abaixo, não ganha o bônus.

Comida, Sono e Ar Desnecessário (1 PONTO)

Nunca precisa comer / beber, dormir, respirar ou ir ao banheiro. Caso queira apenas um item dessa lista assuma que cada uma dessas necessidades vitais tem um custo de [5 PEs].

Copiar Aparência (1 PONTO)

Fora de Combate copia aparência, roupas e voz de alguma pessoa que tenha visto recentemente ou conheça bem. Embora essa cópia seja praticamente perfeita ainda pode ser detectada por alguns Sentidos Especiais.

Caso perca 1PV em qualquer situação a Aparência se desfaz. Custo 2PMs por forma.

Você só pode causar tipos diferentes de danos se tiver a Vantagem Adaptador (Veja Vantagens Gerais).

Corpo Corrosivo (1 PONTO)

Corpo recoberto de ácido, chamas, gelo, etc, sendo capaz de queimar ao toque, causando sempre 1d de dano por Turno a quem tocar em você (inclusive Amigos), em combate você NÃO recebe esse bônus, você recebe +1 na Força de Ataque apenas em combates corpo-a-corpo, além de Armadura Extra (Veja em Poderes Defensivos) ao seu dano escolhido, e +1 em Intimidação.

Vale lembrar que neste estado você é sofre os efeitos da Vulnerabilidade de um elemento oposto, por exemplo, frio, calor, água, certos produtos químicos... Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Especial (3 PONTOS)

Seu corpo é feito ou coberto de alguma substância especial, como algum elemento, energia. Nessa Forma você tem vantagens Especiais.

Criar/Manipular: Você pode criar e manipular os elementos especiais do seu corpo.

Ataques: funcionam de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Barreiras: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento especial ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Abaixo Alguns Exemplos para você criar os seus:

Corpo Elétrico: Seu corpo assume as propriedades da Condutividade da Eletricidade sendo capaz de usar ataques elétricos ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de sua eletricidade, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra eletricidade, Armadura Extra Fogo, Frio e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Eletricidade Estática: Pode usar a Eletricidade estática para se fixar a objetos, paredes. Custo 1 PM por Hora.

Magnetizar: Pode Magnetizar objetos metálicos, podendo-os manipular como se tivesse membros elásticos, com Limites de pesos baseado na sua Habilidade. Custo 1 PMs por turno.

Corpo modelável (como areia/terra/barro): Neste estado você tem invulnerabilidade contra Corte, Perfuração, elétrico Armadura Extra, Esmagamento e Vulnerabilidade à Água e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Identificar qualquer tipo de rocha, minério ou gema preciosa apenas ao toque. • Criar areia suficiente para encher um pequeno vaso, uma vez por dia. • Escrever com o dedo sobre qualquer superfície rochosa.

Corpo Flamejante: Seu corpo assume as propriedades do fogo sendo capaz de queimar ao toque (FA por Força +1) e modelar a forma de suas chamas, mas dentro de seus próprios limites de tamanho. Adquire Vulnerabilidade à Água, além de Invulnerabilidade contra Fogo/Calor e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: Saber a temperatura exata de algo, apenas ao toque. • Criar ou controlar uma pequena chama, fazendo-a "andar". • Atear fogo em materiais combustíveis ou inflamáveis.

Corpo Gasoso (Gasoso/Ar): Seu corpo assume a forma insubstâncial de névoa ou fumaça visível, neste estado é possível atravessar locais que não estejam hermeticamente fechados e confundir a visão dos oponentes, também adquire Levitação como se tivesse H 1.

Quando se está na forma gasosa não é possível realizar qualquer ataque corpo-a-corpo e também só pode ser ferido por ataques mágicos e armas mágicas e poderes que afetam a mente. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber de onde vem uma corrente de ar ou a direção do vento. • Saber se um gás é inflamável, venenoso ou outra coisa. • Voar a até 100m por minuto. • Criar ar suficiente para encher uma pequena caixa, uma vez por dia. • Fazer sua voz soar em algum ponto distante (mas dentro do alcance visual), como um ventríloquo.

Invisível: por 20 PMs pode se transformar em ar puro e se tornar totalmente invisível.

Corpo Líquido: Seu corpo assume a forma insubstâncial e moldável da água podendo atravessar as menores frestas. Também pode regenerar 1 Ponto

de Vida a cada dois turnos. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Poderes Sem Custo: • Saber tudo sobre um líquido apenas ao toque. • Criar água suficiente para encher um balde, uma vez por dia. • Esquentar ou esfriar um balde d'água (mas não o bastante para causar dano). • Respirar embaixo d'água livremente, como uma habilidade natural (mas ainda terá dificuldades para se mover normalmente).

Adquire Vulnerabilidade a Fogo/Calor, além de Invulnerabilidade contra Água, Armadura Extra contra todos os danos restantes, e pode ser ferido normalmente por armas mágicas. Nesta forma você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças. Custo 15 PMs por hora.

Asfixia: é possível impedir um alvo de respirar envolvendo-o com o próprio corpo. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação.Custo 1 PM por turno.

Corpo de Gelo: Recebe invulnerabilidade a Frio, corte, perfuração e esmagamento, e Vulnerabilidade contra calor fogo. FA+1 por Frio. Todas as tentativas de segurar alguma coisa ou ser segurado tem um redutor de -2. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Denso (3 PONTOS)

Corpo Denso: Assume uma forma de alta densidade como metal ou rocha se tornando muito denso, e lento com H-2, com Armadura Extra contra todos os tipos de ataque, exceto Magia e Armas Mágicas e poderes que afetam a mente, mas sua Habilidade cai em 2 pontos podendo atingir H0. Custo 1PM por turno, fora de combate pode ser usado a vontade.

Por (+2 Pontos): poderá assumir definitivamente essa forma nunca mais voltando a forma humana, adquirindo assim **Monstruoso,** e **Modelo Especial**.

Por (+1 Ponto): você pode adquirir F+2, enquanto estiver na forma Densa.

Por (+2 Pontos): você pode adquirir F+4, enquanto estiver na forma Densa.

Por [+5 PE]: poderá assumir as propriedades físicas, químicas e coloração de metais a sua escolha. Pode reproduzir a densidade do ósmi, a reflexão à luz de espelhos, a condutibilidade da fibra ótica, a dureza do titânio, etc.

Corpo Insubstâncial (1 PONTO)

Insubstâncial como uma fumaça, gaz, sombra ou holograma. Neste estado você não sente dor, é invulnerável contra todos os tipos de dano, exceto Magia, Armas mágicas e poderes que afetam a mente, mas não pode causar qualquer dano e precisa desativar o poder antes de pegar um objeto.

Também recebe os benefícios do Poder Passagem Etérea podendo passar por objetos sólidos mas não mágicos, . Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Corpo Maleável (2 PONTOS)

Corpo Maleável: Corpo maleável como massa de modelar. Você pode se esticar à vontade, se desmanchar para passar por uma fresta, mudar para um colchão, transformar as mãos em marretas (esmagamento), Em combate pode usar a vantagem **Membros Elásticos** e **Paralisia** (envolvendo o alvo com o próprio corpo) mesmo se não a tenha etc. Para verter em pára-quedas ou asa delta é preciso a vantagem vôo. Também ignora o dano por quedas em qualquer altura. Adquire invulnerabilidade a ataques com danos de esmagamento. Custo 1PM por turno. Fora de combate pode ser usado a vontade.

Por (+2 Pontos): pode tornar esse poder permanente, e usá-lo sem custo em PMs.

Doppleganger (2 PONTOS)

Você tem uma incrível facilidade em mudar de forma e cor. Você pode assumir a aparência (nos mínimos detalhes, roupa, voz) de qualquer **pessoa** ou **objeto** que tenha mais ou menos o seu próprio tamanho. Mas não pode recriar os seus poderes, as suas características continuam as mesmas. Custo 1 PMs por mudança de forma.

Você pode guardar qualquer aparência na sua memória mas para se transformar em alguém que não veja à muito tempo, você dever fazer um teste de H se obtiver sucesso conseguiu uma cópia perfeita, falha algo diferente do original (O mestre faz em segredo esse teste, pois o copiador sempre acredita que obteve sucesso).

Adaptador: Com esse poder você também poderá adaptar seu dano para qualquer que desejar.

Encolher (1 PONTO)

Cada 5 PMs reduzem em 50% o tamanho e a velocidade da criatura, e concedem uma penalidade de –1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas. A redução é instantânea e o usuário pode permanecer assim o tempo que quiser (só que os PMs ficam presos no aumento), nessa forma o usuário adquire as desvantagens Monstruoso e Modelo Especial.

Expandir [2 PONTOS]

Cada 5 PMs aumentam em 50% o tamanho e a velocidade da criatura; e concedem um bônus de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Pontos de Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas. O Aumento é instantâneo e o usuário pode permanecer assim o tempo que quiser (só que os PMs ficam presos no aumento), nessa forma o usuário adquire as desvantagens Monstruoso e Modelo Especial.

Forma Alternativa [2 PONTOS]

Você pode mudar de forma e poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras características e vantagens — mas desvantagens, perícias e magias conhecidas permanecem sempre as mesmas.

Digamos que seu personagem de 12 pontos tenha F4,H2, R2, A3, PdF1, Ataque Especial (1 pt), Forma Alternativa (2pts), Código de Honra dos Heróis (–1 pt) e Maldição (–2 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F0, H5, R1, A1,PdF5, Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa (2 pts),Código e Honra dos Heróis (–1 pt) e Maldição (–2 pts).

Repare que as duas formas têm o mesmo Código de Honra e Maldição, e ambas precisam pagar 2 pontos por Forma Alternativa. (Nota: Monstruoso é a única desvantagem que não precisa ser partilhada por todas as Formas.)

Você pode comprar várias Formas Alternativas. Cada Forma pode ter uma vantagem única (veja o próximo capítulo), sendo a única maneira de ter mais de uma destas em um mesmo personagem. Mas lembre-se, você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se um Anfíbio muda para um Anão, ainda precisará de um Ambiente Especial; e um construto nunca poderá recuperar PVs em nenhuma outra Forma.

Mudar para uma Forma Alternativa demora um movimento.

A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou de Magia atuais — mas pode reduzi-los, caso a nova Forma tenha Resistência mais baixa.

(-1 Ponto): Com um custo reduzido você pode ter uma forma alternativa, com a pontuação da forma alternativa um “nível” abaixo da original. (Por exemplo, se você é um Novato, sua Forma Alternativa é uma Pessoa Comum (feito com 4 pontos). Se você é um Lutador, o Aliado é um Novato (5 pontos), e assim por diante). E esse Forma alternativa só evoluirá quando a forma principal alcançar o próximo nível.

Idade Imutável [5PE]

Você parou de envelhecer. Não pode sofrer os efeitos de poderes que causam envelhecimento. Esta condição gera alguns inconvenientes para quem precisa manter sua imortalidade em segredo.

Imortal (1-2 PONTOS)

Por algum motivo você nunca pode morrer. Na verdade, você até pode morrer — mas nunca vai continuar morto.

Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impede sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar a este mundo. Isso pode acontecer porque você pertence a uma raça imortal, recebeu uma dádiva (ou maldição) dos deuses, tem algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Por 1 ponto, retornar da morte leva dias, semanas ou até meses. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte.

Por 2 pontos, você retorna da morte logo após o combate, ou assim que a situação de perigo acaba.

Em qualquer dos casos, você não ganha nenhum Ponto de Experiência durante uma aventura em que tenha morrido, mesmo que tenha derrotado adversários antes de sua morte. Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores: ser aprisionado, transformado em pedra, em pudim de amixa.........

Imunidade [1 PONTO]

Não pode ser vítima de nenhuma doença que normalmente afeta os seres humanos. É imune aos poderes que causam doença e a todas as formas de venenos e toxinas.

Longevidade [5 PE]

Você envelhece pelo menos três vezes mais devagar que os humanos. Qualquer tentativa de alterar sua idade causará apenas 1/3 do efeito desejado.

Membro Coletor [5 PE]

Uma língua, tentáculos ou cauda com a capacidade de manipular objetos com Habilidade 1, mas não capaz de atacar. Adquire a Desvantagem Monstruoso.

Membros Elásticos [1 PONTO]

Braços, pernas ou tentáculos podem ir muito mais longe que o normal, chegando ao máximo de 10m. Não precisa de Poder de Fogo para atacar a essa distância: se quiser pode atacar com socos e chutes.

Membros Extras [2 PONTOS CADA]

Braços, pernas, cauda ou tentáculos. Você pode comprar Membros Extras várias vezes – Por exemplo, gastando 9 pontos para ter três Braços. Além das utilidades obvias, como segurar mais objetos ao mesmo tempo, cada Membro Extra também permite fazer um

ataque adicional por rodada. Este ataque terá FA igual a F+1d ou PdF+1d, independente da Habilidade do personagem.

Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma outra Vantagem ou Manobra. Se não quiser fazer um ataque extra, um personagem também pode usar os Membros Extras para bloquear, aumentando sua FD em +1 durante aquela rodada. Os bônus são cumulativos, bloquear com dois Membros Extras ao mesmo tempo oferece FD+2.

Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Monstruoso e Modelo Especial, mas sem ganhar pontos.

Regeneração (3 PONTOS)

Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada. Caso você seja reduzido a 0 PVs, faça seu Teste de Morte. O efeito de sua Regeneração depende do resultado:

1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Continuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.

2) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.

3) Ferido: você recupera 1 PV e retorna à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.

4) Gravemente Ferido: você recupera 1 PV em 1d hs.

5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas.

6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal.

Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido". Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez (ou seja, na mesma rodada).

Por exemplo, se você tem Regeneração e está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). Caso você esteja com 0 PVs, o colapso total será provocado por um dano igual a 10 vezes sua Resistência. Regeneração NÃO recupera e nem tem qualquer efeito sobre Pontos de Magia

Separação (2 PONTOS)

Em situações de combate você pode gastar PMs e invocar cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas características, vantagens e desvantagens.

Criar uma cópia gasta 4 PMs. Suas cópias (mas não você) sofrem penalidade de –1 em suas características (afetando também seus PVs e PMs). Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, -1 em características. O número máximo de cópias que você pode criar é igual à sua Resistência.

Uma cópia tem a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento (depois de gastar PMs para criar as cópias).

Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há como saber quem é quem. Se qualquer de vocês chegar Perto da Morte, a 0 PVs ou então morrer, todas as cópias desaparecem.

Separação Superior (+2 pontos): Você pode criar um número ilimitado de cópias suas (ao custo de 4 PMs cada Cópia), só que cada uma com TODAS as características 0, nenhuma vantagem e TODAS as suas desvantagens, as únicas características suas que permanecem as mesmas são as Perícias. Essas cópias podem ficar um tempo indeterminado longe de você, e quando você as absorver novamente recebe todas as suas lembranças.

Super Força (2 PONTOS)

Sua força é superior ao normal sendo possível assim jogar 2d na sua FA (FA=F+H+2d) ao invés de 1d. Você soma +6 em testes de Força. Fora de combate pode ser usado como quiser mas em combate o Custo 2 PMs por turno.

Transferência (2 PONTOS)

Você pode transferir pontos de uma característica para a outra, ao custo de 1PM e um turno para cada ponto de Característica transferido. Sua pontuação nunca poderá ser superior a original, e depois do combate, suas característica voltam ao normal, fora de combate essas mudanças podem ser usadas a vontade, ao custo normal, sem limite de tempo para permanecer com as mudanças.

Ultra-flexibilidade das Juntas (3 PE)

O corpo do personagem é extraordinariamente flexível. Ele receberá um bônus igual a +1 em qualquer teste de Escalada ou tentativas de se livrar de cordas, algemas ou outros meios similares de restrição de movimento, pode passar por qualquer espaço que passe a sua cabeça e também em testes de Máquinas (para conseguir alcançar as partes de um motor).

União (2 PONTOS)

Um personagens com esse Poder podem formar um novo ser com as Características, PVs e PMs mais altas de cada um, compartilhando Vantagens, Perícias, Desvantagens e Poderes. Para se unir a uma vítima, ela deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai efetuar a União Custo 1 PMs por minuto, em combate 1PM por turno.

Poderes de Defesa

Armadura Extra (2 a 4 pontos cada)

Você é mais resistente a certos tipos de dano. Sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano. Digamos que você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra: Frio. Quando atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10. Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Esqueleto tem Armadura Extra: Corte e Perfuração), ou oferecida por um item mágico. Os tipos de Armadura Extra são:

- Força **(3 Pontos).** Qualquer dano causado com Força (ataques corporais).
- Poder de Fogo **(4 Pontos).** Qualquer dano causado com PdF (ataques à distância).
- Magia **(3 Pontos).** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).
- Corte, Perfuração, Esmagamento **(2 Pontos cada).** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.
- Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico **(2 Pontos cada).** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia. Benefícios são cumulativos. Se você tem Armadura Extra: Magia e Fogo, e recebe um ataque mágico baseado em fogo (como uma magia da Escola Elemental/Fogo), sua Armadura é triplicada.

Atordoar (1 ponto)

Você pode atordoar os eu alvo, para isso você gasta 2 PMs, e realiza um ataque normal, sua FA superando a FD do adversário, não causa dano mas o força a fazer um teste de R, falha o alvo fica atordoado e impossibilitado de fazer qualquer ação mas pode se movimentar, o tempo depende da quantidade de PMs gastos. Para cada 2 PMs gastos um turno atordoado.

R-1 (+1 Ponto): Para impor um redutor de R-1 para o alvo.
R-2 (+2 Pontos): Para impor um redutor de R-2 para o alvo.
R-3 (+3 Pontos): Para impor um redutor de R-3 para o alvo.

Aura anti-magia/ Vantagem [2 PONTOS]

Você tem a habilidade de cancelar todos os poderes num raio da sua Hx10 metros, dentro desse perímetro ninguém poderá usar uma vantagem ou magia que use Pontos de Magia, nem mesmo você.

Esse campo de Anti-magia é sempre ativo e você nunca poderá comprar nenhuma vantagem que use pontos de magia para ser ativada.

(+1 Ponto): Por +1 ponto você poderá controlar quando o seu poder será ativado e você gastará 5 PMs por turno que manter o seu campo de anti-magia. Você também poderá comprar vantagens que utilizam Pontos de Magia mas não poderá usá-las enquanto o seu campo de Anti-magia estiver ativado.

Barreira [1 PONTO]

Você pode criar uma barreira para proteger Você e seus amigos. Cria uma barreira que fornece às criaturas afetadas um bônus de:

+4 na Força de na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 2 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +2 PMs para cada criatura afetada além do próprio Utilizador.

+10 na sua Força de Defesa. O custo em PMs é para cada criatura protegida pela barreira — com 5 PMs a magia afeta apenas o mago; aumente o custo em +5 PMs para cada criatura afetada além do próprio Usuário.

A Barreira terá um números de PVs igual aos seus no momento. Alcance igual à sua Habilidade x10m.

Campo de Força [2 PONTOS]

Este é o poder de fazer campos de força e prisões de energia. Você pode criar campos de força ou prisões para afetar um número de pessoas igual à sua Habilidade.

O campo de força se move junto com você. Sua proteção também pode ser moldada para praticamente um formato mais aerodinâmico, como uma esfera, a dianteira de um avião, uma lancha, etc.

Caso o campo não seja criado para você próprio é necessário estar à distância de combate corpo-a-corpo para execução no alvo, se estiver tentando aprisionar alguém a vítima pode tentar uma esquiva enquanto o campo se forma.

O aumento na Força de Defesa é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção

A duração em minutos é igual ao PMs gastos x10.

Seu campo de Força também só terá poderes equivalentes aos seus, por exemplo, só poderá levitar ou ignorar o impacto de uma queda se tiver também estes poderes, mas poderá prender normalmente alguém contra a parede, caso o alvo esteja próximo à superfície, boiar, servir como cama elástica e armazenar uma quantidade de ar igual à sua Armadura x20min. 4 PMs por utilização.

Você também consegue manipular o seu Campo de Força para fazer ataques e se defender com ele.

Ataques: Um Ataque Com o seu campo de Força é considerado como dano de Esmagamento e funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + o poder gasto para atacar com o Campo. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo do Poder de Fogo).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Afetar Outros: você pode estender seu campo de força para proteger outras pessoas que você esteja tocando. Para cada 1PM extra você pode proteger mais 1 companheiro.

Deflexão: você pode defletir ataques com seu campo, igual à Vantagem Deflexão (PG. 32 do Manual 3D&T Alpha), Custa 2PMs extra por utilização. A Deflexão é considerada uma esquiva — ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade.

Impenetrável: a Proteção do seu campo de Força é altíssima. Um Acerto Critico nunca é levado em consideração contra você. Este poder tem um custo extra de 2PMs.

Invisível: seu campo de força é invisível a olho nu. Somente personagens com a Vantagem ver o invisível conseguem enxergá-lo. Custa +1 PM.

Ofensivo: seu campo de força causa dano a qualquer um que o toque. Igual a Vantagem Toque de energia (Pg. 39 do Manual 3D& Alpha). Custa +1 PM por turno.

Deflexão [1 PONTO]

A chance de bloquear completamente um ataque feito com Poder de fogo, sem sofrer quase nenhum dano. Quando recebe um ataque baseado em Poder de Fogo, gastando 2PMs a Habilidade é duplicada para calcular a Força de Defesa.

Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do oponente, o ataque é desviado para longe e não causa nenhum dano. A Deflexão é considerada uma Esquiva – ou seja, Só pode se usada um número máximo de vezes igual à Habilidade do defensor.

Deflexão não funciona conta ataques feitos com Membros Elásticos.

Imobilidade [1 PONTO]

Você é muito difícil de ser movido, talvez devido a grande massa, ou algum outro poder. Você recebe FD+1, e F+4 para testes quando tentarem te mover.

Paralisia (1 PONTO)

Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para isso deve gastar 2 Pontos de Magia ou mais **(vej** adiante) e fazer um ataque normal.

Caso sua Força de Ataque vença a Força de Defesa do alvo, o ataque não provoca nenhum dano real, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada e indefesa, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia.

A duração da paralisia depende de quantos Pontos de Magia você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs).

Se a vítima é bem-sucedida em seu teste de Resistência, os PMs são perdidos.

Qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.

Reflexão (2 PONTOS)

Igual à Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.

Quando recebe um ataque baseado em Poder de Fogo, gastando 4PMs a Habilidade é duplicada para calcular a Força de Defesa. Caso a FD final seja igual ou maior que a FA do oponente, o ataque é desviado para longe e não causa nenhum dano. Não apenas todo dano é evitado, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original.

A Reflexão é considerada uma Esquiva – ou seja, Só pode se usada um número máximo de vezes igual à Habilidade do defensor. Deflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

Repelir (1 PONTO CADA)

Um tipo de criatura não pode se aproximar de você até a distância de ataque corpo-a-corpo. Você precisa especificar se esse poder se aplica a Humanos, Semi-humanos, Humanóides,Youkai, Construtos, Mortos Vivos.

Na versão para criaturas inteligentes. Caso se aproximem sentem o efeito de uma Fobia.

Vulnerabilidade (ESPECIAL)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida a zero para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Sônico. Se for atingido por um raio sônico, sua Força de Defesa será 2+1d.

Esta desvantagem não oferece pontos, e não pode ser escolhida durante a criação de personagem.

No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Anjo tem Vulnerabilidade: Fogo), ou causada por alguma Maldição. Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de criaturas: se você é vulnerável a fogo, então qualquer calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... Qualquer ataque baseado em:

Poder de Fogo [-3 pontos];

Força [-2 pontos];

Magia e Armas Mágicas [-2 pontos] [apenas se o Mestre permitir magia na aventura];

Corte; Perfuração; Esmagamento; Fogo; Frio; Elétrico; Químico; Sônico [-1 ponto cada].

Invulnerabilidade (ESPECIAL)

Você é praticamente imune a certo tipo de dano. Quando recebe um ataque baseado nesse dano, a Força de Ataque total deve ser dividida por dez (arredonde para baixo) antes de ser comparada à sua Força de Defesa. O mesmo vale para dano que não venha de ataques (como algumas magias), ou que ignoram sua Armadura, ou qualquer outro. Isso quer dizer que qualquer dano igual ou inferior a 10 é anulado, e apenas quantidades fantásticas desse dano (provavelmente de uma escala superior) podem ferir você.

Os tipos de Invulnerabilidade são os mesmos existentes para Armadura Extra. É possível ter Armadura Extra e também Invulnerabilidade contra certo tipo de dano. Os efeitos se acumulam: o dano é dividido por dez, e sua Armadura também **é dobrada contra ele.**

Esta vantagem não pode ser comprada com pontos. No entanto, ela pode aparecer mais adiante como parte de uma vantagem única (por exemplo, um Demônio tem Invulnerabilidade: Fogo), ou oferecida por um item mágico.Qualquer ataque baseado em:

• Magia **(6 Pontos).** Qualquer dano causado por magia, incluindo armas mágicas (mas não incluindo outros ataques ou manobras que gastam PMs).

• Corte, Perfuração, Esmagamento **(4 Pontos cada).** Estes são os três tipos possíveis de dano físico.

• Fogo, Frio, Elétrico, Químico, Sônico **(4 Pontos cada).** Estes são os cinco tipos possíveis de dano por energia.

Toque de Energia (1 PONTO CADA)

Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual ao número de PMs gastos + 1d. Por exemplo, um personagem que gasta 3 Pontos de Magia na manobra ataca com FA=3+1d. Habilidade não é incluída.

A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corpo-a-corpo, mesmo que não estejam tocando diretamente o personagem.

O tipo de energia é escolhido pelo jogador quando compra a vantagem, e não pode ser trocado (mas você pode comprar a vantagem várias vezes, uma para cada energia). Para mais detalhes, veja “Tipos de Dano”.

Usar o Toque de Energia é o mesmo que fazer um ataque. O número máximo de PMs que você pode gastar em cada utilização é igual à sua Armadura.

Poderes Elementais

Esta seção engloba os poderes da manipulação de energias elementais, climáticas....

Absorção (1 PONTO)

Você pode pegar energia de um ataque direcionado a você e absorve-la, canalizando isso para melhorar seus ataques ou se recuperar. Você pode absorver tanto ataques físicos quanto energéticos, escolha um quando o poder for selecionado.

Quando atacado e receber dano, após perder os pontos de vida, divida o dano recebido por dois. No próximo turno você recebera esse bônus para ser usado na Força de Ataque. A energia acumulada não pode ser “guardada”, se não for usada imediatamente desaparece.

Exemplo: um personagem com F3 H2 R3 foi atacado e perdeu 10 dos seus 15 pontos de vida. Ele possuía a Vantagem Absorção. No próximo turno ele ganha um bônus de +5 em sua FA.

Curar: você pode usar a energia absorvida para curar qualquer dano que você tenha sofrido. Funciona da mesma forma só que ao invés de aumentar o Dano você recupera os Pontos de vida. Usar esse poder consome 2PMs.

Campo de Energia (3 PONTOS)

Você pode cobrir seu corpo com um campo de energia.

Qualquer um que toque você vai sofrer dano. Seu campo pode ser de fogo, frio, elétrico ou químico. Ele fica saindo através dos seus poros ou algum outro tipo de efeito especial. Qualquer um tocando você (inclusive através de um acerto por um ataque desarmado) deve fazer um teste de Resistência a dano contra o seu campo de energia, caso falhe recebe 1 ponto de dano diretamente em seus pontos de vida. Você pode escolher ativar ou não o Campo de Energia. Ativa-lo consome uma ação. Extras:

Rajada de Energia: você pode disparar rajadas de energia do mesmo tipo do seu

campo. Funciona como a Vantagem Toque de Energia (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha)

Vôo: seu campo de energia provê para você a capacidade de voar. Igual a Vantagem Vôo (Pg. 39 do Manual 3D&T Alpha).

Imunidade: enquanto seu campo estiver ativo, você recebe um bônus de +1 em testes de Resistência.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Limitação: Você pode comprar esta Vantagem por 2 pontos, mas ela torna seu Campo de Energia constantemente ligado. Isso pode causar alguns problemas já que você pode causar dano até mesmo em aliados.

Controle de Energia (1 PONTO CADA)

Você controla uma forma particular de energia, projetando a vontade.

Invulnerabilidade contra a energia: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia.

Ataques: Um Ataque Energético funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de energia ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Escolha uma das formas de energia da lista abaixo.

Cinética: você pode gerar e controlar energia cinética, a força da moção. Você pode projetar rajadas com bônus de FA +2.

Cósmica: Você comanda as forças primais do cosmo, que dão a você tremendo poder e o potencial para fazer praticamente qualquer coisa (para isso recomendamos comprar Energia Extra, Sentidos Especiais e Transmutação (de Poderes Mágicos)).

Eletricidade: você é capaz de gerar e controlar eletricidade. Você pode disparar rajadas de energia através da sua eletricidade. Você pode escolher onde os raios de uma tempestade vão cair causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF. 1 PM por utilização.

Gravidade: você pode controlar a intensidade da gravidade de um objeto a distância. Isto funciona como Telecinésia (veja em Poderes Mentais), exceto que você só pode mover o objeto em duas direções: em direção a terra (aumentando a gravidade) ou longe dela (antigravidade).

Ao aumentar a gravidade, você pode aumentar o peso de um alvo e causar dificuldades ao mesmo. O alvo se movimenta a metade da velocidade.

Luz: você pode gerar e controlar luz, iluminando uma área que encobre até 1,5m por ponto de Resistência.

Magnetismo: Você controla campos magnéticos, e seu poder só funciona contra metal e se ele tiver por perto. Você também pode usar esta vantagem para magnetizar partes do seu corpo e se fixar a objetos com aura magnética igual a sua, EX: Se fixar a paredes, chão, etc......... Custo 1 PM por Turno.

Vulnerabilidade: Todas as máquinas, Mechas, Construtos e Ciborgues, e personagens com grandes quantidades de metal junto ao corpo, tem vulnerabilidade aos ataques do Magnetizador

Golpe de Misericórdia: Ao vencer um inimigo em combate o magnetizador pode optar por dar um ultimo golpe de misericórdia e inverter o fluxo sanguíneo do alvo controlando minerais existentes no sangue, a vítima tem direito a um teste de R-1 para negar o efeito falha resulta em morte automática, sem direito a testes de morte.

Transportar: O Magnetizador pode transportar grandes quantidades de metal para cada 2 PMs gastos ele pode transportar peso como se tivesse, F+1 a uma distancia de até Hx10 metros do alvo, para cada 2 PMs gastos a Força aumenta em +1 (2PMS F+1, 4 PMs F+2, 6 PMs F+3.....)

Radiação: você pode gerar e projetar vários tipos de ondas de radiação (microondas, raios gama, etc). Note que esta é a radiação das histórias em quadrinhos, que normalmente é visível como uma luz brilhante, e possuem efeitos intensos como luz e calor. Um alvo atingido por um disparo radioativo deve passar por um teste de R-2 ou será contaminado pelos efeitos da radioatividade, que começam a se manifestar em 1d

semanas fique à vontade para imaginar a contaminação – sugerimos a perda de 1PV por dia, até o tratamento quimio-radioterápico do personagem ser iniciado para combater moléstias como cancêr; a partir daí, o mestre poderia jogar 50% de chance do personagem perde 1 PV em cada semana de tratamento.

Sônica: Você pode gerar e projetar som intenso. Você pode controlar o som, causando dano por Área igual ao seu Poder de Fogo a todos no alcance do seu PdF. 1 PM por utilização. Como um extra você pode destruir vidros e objetos cristalinos, como se possuísse o poder desintegração (Veja em Ataques Especiais).

Temperatura: Capacidade de baixar em 10°C por turno a temperatura em ambiente fechados. Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto.

Trevas: você pode criar áreas de escuridão como o poder das Trevas na área de efeito. Todos ficam impossibilitados de enxergar normalmente podendo sofrer as limitações para personagens cegos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Nem mesmo as criaturas com Visão Aguçada, Infravisão, Ver o Invisível ou Visão de Raio X conseguem ver qualquer coisa na área (mas Audição Aguçada, Faro Aguçado e Radar funcionam normalmente).

Luzes normais (tochas, velas, lampiões...) também não funcionam na área afetada.

Vibração: Você pode controlar vibrações, projetando rajadas vibratórias que podem estilhaçar objetos causando grande dano Você pode originar um destrutivo terremoto capaz de arruinar boa parte das construções da região. Além disso, todos dentro da área de alcance do Terremoto, incapazes de voar, recebem um redutor de -1 na Habilidade por os próximos 1d turnos.

Atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Todos tem um direito de um teste de habilidade -3 para negar o efeito.

Controlar a Energia Elemento não permite “criar” o elemento em questão, apenas controlar aquele que já existe.

Maximizar Poder (2 pontos)

Apenas olhando para alguém e se concentrando, você pode maximizar o seu poder.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma vantagem são maximizados. Uma vantagem maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., Vantagens que não tenham variáveis numéricas serão aumentadas em +1 (em facilidade, poder, em ataques acertos críticos, em dificuldade para os inimigos resistirem aos seus efeitos, ou seja qualquer variável numérica da vantagem, demais usos a critério do mestre) para cada 5 PMs gastos.

(-1 Ponto): Por -1 ponto você só pode usar o seu poder se puder tocar o seu alvo, no momento da execução da manobra que você quer maximizar.

Mimetismo de Poder (X pontos)

O Poder de copiar temporariamente as Características, certas Vantagens, Desvantagens e Poderes de uma vítima. Você pode copiar durante um tempo igual a sua Habilidade em minutos o equivalente a X+2 em pontos de sua vítima (em que X é a quantidade de pontos que você —gastou na compra desta vantagem).

Copiando Poder: Em combate para copiar o poder você deve realizar uma jogada de ataque, se a sua FA superar a FD do oponente, o ataque não causa dano e no próximo turno você poderá usar o poder Roubado. Mas você ainda deverá pagar os Pontos de Magia necessários para acionar o poder.

Exemplo: seu personagem tem Roubar Poder (2 pontos), isso quer dizer que ele pode roubar 4 pontos em Características (somente se forem superiores as do usuário), Vantagens ou Poderes de vítimas que estiverem no campo de visão do personagem.

Custo em PMs igual à quantidade de pontos da vantagem.

(+3 Pontos): Por +3 Pontos, Você pode guardar Vantagens/Alvos (poderes de quem você Roubou o Poder) e usá-las depois quando desejar (Você pode guardar na memória um numero de Vantagens/Alvos iguais sua Habilidade). Mas para ativar os poderes guardados custa o dobro em PMs leva o dobro de tempo: 1 turno para cada aumento de +1. Por exemplo, se você quer aumentar Força +2 e Habilidade +2, Aceleração vai gastar 10 Pontos de Magia e também 5 turnos.

(-1 Ponto): Um efeito colateral deste Poder é que geralmente uma Desvantagem da vítima ficará impregnada no ladrão de Poderes durante 1D semanas, além disso, memórias, cicatrizes e pesadelos podem ficar como seqüelas temporárias ou permanentes. Funciona com assombrado.

(-1 Ponto): A sua Pele tem uma variação da vantagem Toque de Energia sempre acionada, com FA=1d+R, e não pode tocar ninguém se não tenha uma proteção adequada (como luvas Grossas...).

(-1 Ponto) se essa vantagem só possa ser ativada ao tocar a vítima (combate não é considerado como toque pois são muito breves).

(-2 Pontos) se ativada através de um ato específico (por exemplo um beijo, relação sexual....).

Moldar Elemento (1 PONTO CADA)

Você pode manipular, moldar uma energia elemento,com sua vontade com o alcance de seu PdF, mas os efeitos baseadas na sua Força. Pode requerer a Perícia Escultura em alguns casos. 1 PM por Kg do elemento.

Em Combate você pode, digamos, criar uma espada para aumentar o dano de sua Força . O aumento é igual +1 para cada 2PMs gastos, até um máximo de 10 PMs. Até o fim do combate.

Então, você pode gastar 2 PMs por turno e Moldar em energia em seus punhos e se você que tinha Força 3; Você agora terá F4. Mas se você gastar 10 PMs (o máximo possível), os seus punhos terão uma fantástica F8. O elemento tem que existir para você poder usá-lo.

Na compra dessa vantagem você tem que especificar o elemento que você pode moldar.

Pulso Eletromagnético (1 PONTO)

O Poder de quebrar Máquinas. O alcance desse poder é igual à PMs Gastos x10m.

Normalmente difícil de controlar, aparelhos eletrônicos costumam apresentar problemas quando você está de mau humor.

Quebrar ou explodir equipamentos terá uma dificuldade relacionada à complexidade do sistema e ao estado de conservação do aparelho, máquinas alienígenas ou de qualquer natureza que sua mente não conheça terão dificuldades adicionais. Robôs atingidos pelo Pulso Eletromagnético são submetidos às jogadas contra a manobra Nocaute com um redutor de -1 em todos os teste. 3PMs por utilização.

Calculadora: Resistência 1

Computador: Resistência 2

Carros & Helicópteros: Resistência 3

Máquinas Industriais: Resistência 4

Silêncio (1 PONTO)

Você controla o som do local e cria uma área de Silêncio ou torna um objeto ou criatura incapaz de produzir som.

Esta vantagem pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada 2 PMs gastos (ex: 15m por 10 PMs). Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.

Lançada contra uma criatura, o poder vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as perícias Crime ou Investigação), mas um mago ficaria impossibilitado de invocar magias!

Caso uma criatura receba este poder contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste de Resistência +1.

Dentro desta área de silêncio todos inclusive o executor tem os mesmo redutores para personagens surdos. Concede um bônus de +2 em Furtividade.

Poderes da Natureza

Os Poderes de atuação sobre a vida animal e vegetal e a capacidade de simular suas propriedades.

Acalmar Animais [5 PE]

Ameniza o ímpeto violento e cativa os animal nas proximidades. PMs iguais a Resistência do alvo.

Aroma [2 PE]

Impregnar as proximidades com o cheiro de qualquer erva ou flor existente na natureza, quanto mais próximo de você mais forte será o Aroma. Caso alguém nas proximidades usar a vantagem — Odor (animais) ambos devem testar sua H+R+1d versus a H+R+1d do adversário, o vencedor da disputa terá seu — cheiro prevalecendo.

Controle do Clima (2 pontos)

Você pode comandar o clima, mudando as condições climáticas existentes a vontade. Pode dispensar um clima ruim, deixando o céu limpo. O Mestre define as condições atuais do clima, daí então pode mudar a condição gradativamente. A seguir estão as condições que podem ser alteradas (e a Escola Elemental em que cada uma atua). **Custo:** 2 PMs por turno.

Temperatura (ar ou água): pode aumentar ou reduzir a temperatura em 10 ºC por turno.

Vento (ar): pode aumentar ou reduzir a intensidade do vento. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir o vento entre as seguintes escalas: Nenhum, Vento Fraco (uma brisa refrescante, suficiente para apagar tochas), Vento Forte (suficiente para levantar poeira), Vendaval (reduz a velocidade pela metade provoca -2 de penalidade em todos os testes) e Furacão (impossível se mover; exige sucesso em um teste de Habilidade por turno para não ser sugado pelo furacão e arremessado a 2d metros). Também é possível mudar a direção do vento em um turno.

Chuva (água): Faz chover de precipitações simples (por 2 PMs) até um incômodo pé d’água suficiente para arruinar uma grande plantação (15 PMs). O custo em PMs aumenta

também devido a condições que não favoreçam a formação de chuva. Pode ser usada. Também para Criar/Manipular água.

Você pode aumentar ou reduzir a intensidade da chuva. A cada turno ele pode aumentar ou reduzir a chuva entre as seguintes escalar: Nenhuma, Chuva Fraca (uma garoa fina e incômoda), Chuva Forte (encharca as roupas e enche as botas em poucos minutos), Tempestade (além da chuva, relâmpagos e trovões caem do céu).

Ex: Só é possível afetar uma das condições por turno. Não é possível controlar condições específicas, como os locais onde os raios irão cair. Depois que ele estiver formado é possível controlar um furacão pra que ele se mova 1 m/turno. Por Exemplo, em uma situação comum (sem vento, nem chuva e uma temperatura de 30ºC) esse poder levaria 10 turnos para criar uma tempestade de gelo, reduzindo a temperatura a 0ºc (3 Turnos), Com uma tempestade (3 Turnos) e um furacão (4 Turnos)alem de gastar 24 PMs no processo.

Forma Ofensiva (vento, Chuva, tempestade de gelo...**):** Um Ataque funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Forma Defensiva: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de água/chuva ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

De modo geral este poder não pode ser usado para causar dano, mas os efeitos diversos podem afetar algumas criaturas.

Note que o próprio personagem não é imune aos efeitos, caso esteja dentro da área. Uma vez terminado o clima voltará ao normal.

Ondas de Vento: Você pode controlar fortes hondas de vento (uma para cada 2 PMs gastos, ex: cinco ondas por 10 PMs) feitas de vento, todas lançadas ao mesmo tempo contra a vítima, de direções diferentes.

Cada uma ataca com FA=H+1d. As Ondas de Vento são invisíveis, e por isso sempre apanham o alvo indefeso, a menos que este consiga percebê-las através de Audição Aguçada, Radar, Ver o Invisível ou alguma outra maneira.

Controlar Elemento (1 PONTO CADA)

Você pode controlar um elemento em particular da natureza, controlando-o a vontade. Cada elemento garante uma habilidade diferente.

Invulnerabilidade contra a energia: Você é imune aos efeitos do seu próprio tipo de energia.

Controlar Criaturas: Você pode controlar criaturas feitas do elemento que você controla (a criatura tem direito a um teste de R para negara o efeito).

Ataques: Um Ataque Elementar funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, + PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Defesa: Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras do seu elemento ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer outra magia de proteção.

Água: Você pode controlar as águas, fazendo com que fiquem mais agitadas ou mais calmas, conforme a sua vontade. Também é possível abrir espaços dentro da água, formando um tipo de corredor.Permite respirar embaixo da água.

Ar/Vento: Você pode controlar o ar e os ventos, fazendo com que fiquem mais fortes ou mais fracos, conforme a sua vontade. Pode ser usado para criar lufadas de vento capazes de arremessar criaturas, mas esses efeitos nunca chegam a causa dano. Pode comprar Vôo por 1 Ponto.

Fogo: Você pode controlar o fogo, aumentando ou reduzindo as chamas. Pode ser usado pra criar barreiras de fogo ou para apagar chamas, mas não para causar dano. Pode comprar a vantagem Vôo por 1 Ponto.

Terra: Você pode controlar a Terra. Pode ser usado para abrir passagens em rocha sólida, ou para transformar terra em argila ou barro.

Note que controlar elemento não permite criar o elemento apenas controlar aquele que já existe.

Convocar Animal (1 PONTO)

Atrai animais das redondezas para as proximidades do executor.

A quantidade e o tamanho dos animais dependerá da quantidade de PMs gastos à razão de 1 PM por PV dos animais.

Por [5 PEs]: você só pode convocar apenas uma espécie.

Controlar Animais (1 PONTO)

Como Dominação (Veja Poderes Mentais) mas somente para animais, monstros não. Custo 2 PMs por hora.

Criar Plantas [2 PE]

Cria plantas até o tamanho de um arbusto, cipós, flores, frutos, espinhos e sementes suficientes para prover de alimentos equivalentes a uma refeição. 1 PM por criação.

Elo com Animais [1 PONTO]

Compartilha os sentidos de um Aliado animal. Caso o animal perca uma quantidade de PVs maior que sua Resistência Elo será desfeito. PMs iguais a Resistência do alvo ficam retidos.

Enfurecer [1 PONTO]

Transforma o temperamento de um animal em uma besta assassina incontrolável como se tivesse a Vantagem Fúria. PMs iguais a Resistência do alvo.

Falar com Animais [1 PONTO]

Comunicar-se livremente com animais. A resposta depende da inteligência do animal.

Por [5 PE]: você pode escolher um único gênero de Animal.

Familiar [1 PONTO]

Uma combinação entre Ligação Natural e Elo com Animais aplicado a uma única criatura. Você e seu Familiar conversam livremente apenas cruzando os olhares e sentem mutuamente a presença do outro, além de poder falar através dele. Você não pode ter dois familiares ao mesmo tempo.

Seu Familiar é também um prolongamento de suas mãos no caso de magias que funcionem apenas ao toque. Caso seu familiar morra poderá substituí-lo em poucas semanas, mas não ganha Pontos de Experiência pela sessão.

Você ainda precisa adquirir a Vantagem Aliado ou Mascote.

Formar Bando [1 PONTO]

O Poder de se transforma em uma turba de pequenos animais como insetos, ratos, morcegos, borboletas, etc capazes de causar dano equivalente à sua Força por turno, por exemplo, se você tem Força 3 causará 3 pontos de dano por turno no máximo. A turba de animais age como uma única criatura. Caso a maior parte dos animais morra o Personagem volta à sua forma natural com metade dos PVs que tinha no momento da transformação.

O bando conservara os poderes já possuídos pelo Personagem: vôo, anfíbio, peçonha etc.

Forma Animal [1 PONTO]

Você pode assumir a forma de um animal existente na natureza (apenas um) livremente.

Este animal é construído com a metade de sua quantidade de Pontos arredondada para cima, mas sua Resistência e PVs e PMs não se alteram com a mudança de forma e você não precisa distribuir Pontos nesta Característica.

Fotossíntese [1 PONTO]

O Poder de recuperar 1 PV por minuto extraindo alimento e energia apenas recebendo luz do Sol e nutrientes da terra. Para aplicar a Fotossíntese é preciso estar em profunda concentração e em contato com a natureza.

Fúria da Floresta [3 Pontos]

Serve para Criar/Manipular Plantas, Fazer ataques diretos com Plantas (dano esmagamento ou perfuração ou corte), usar a vantagem paralisia para prender alguém.

Um Ataque com plantas funciona de maneira similar a um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado de sua Habilidade, + 1d, PMs gastos. Você pode usar esta vantagem tanto para ataques corpo-a-corpo (como se fosse Força) quanto para ataques à distância (Poder de Fogo, mas respeitando o alcance máximo da magia ataque Mágico).

O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada PM gasto. Com 3 PMs você pode atacar até três alvos diferentes e causar H+1d+1 em cada um. O ataque é simultâneo, mas cada alvo exige uma rolagem separada. Alvos distantes têm direito a esquivas.

Com este poder o usuário também poderá Criar Barreiras de vegetais ao seu redor o protegendo de danos. O aumento é igual a A+1 para cada 2 PMs gastos.

Então, por 4 PMs, você pode erguer uma barreira à sua volta para conseguir A+2. Esta proteção é cumulativa com a Armadura natural do alvo, mas não com qualquer magia de proteção.

Essa vantagem só pode ser usada em florestas ou terra fértil para as plantas crescerem.

Fusão com o Elemento [1 PONTO]

O usuário mistura suas moléculas com o elemento (Terra, água, Fogo, Fumaça, Trevas, escuridão, Eletricidade, árvores...Menos o AR puro, para isso existe Invisbilidade) escolhido e se tornando Invisível. Esse elemento deve ser aprovado pelo mestre.

Nesse estado ele não pode sofrer dano, a não ser que a área fundida seja destruída (perde metade dos PVs no momento arredondados para cima e volta ao normal).

Pode ainda se locomover em qualquer direção enquanto continuar no seu elemento, atravessar paredes se o elemento for terra, chamas se o elemento for fogo...., e só pode ser detectado com Ver o Invisível.

É o mesmo que mover-se. Custo 1 PM por turno em combate, fora de combate ilimitado

Odor [1 PONTO]

O executor exala um forte odor que obriga os alvos nas proximidades que o inalarem a fazer um teste de Resistência. Em caso de falha as vítima perdem 1 Ponto de Força por ponto de Resistência do executor ao custo de 3 PMs por utilização. Caso alguém nas proximidades usar o Poder Aroma (Plantas) ambos devem testar sua H+R+1d versus a H+R+1d do adversário, o vencedor da disputa terá seu — cheiro prevalecendo.

Possessão Animal [1 PONTO]

Você pode possuir o corpo de um animal irracional. A vítima deve estar desacordada – seja dormindo, seja inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas assuas Características, Vantagens e Desvantagens físicas do alvo. Este poder é considerado mágico: quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistências contra magia também valem para Possessão Animal. 1 PM por utilização.

Possuir Plantas [1 PONTO]

Você pode dominar uma árvore ou outras plantas e movê-las em combate. É preciso estar concentrado e ao alcance visual da planta. O ent (planta animada) terá no máximo metade de seus Pontos de Personagem e você se unirá a ela como na vantagem Parceiro conservando as características mais altas de cada um em um ser novo. 1 PMs por minuto ou 1 PM por turno em combate.

Secreção Escorregadia [1 PONTO]

Secreta uma secreção que torna o executor e/ou a área ao redor dele escorregadia ao custo de 2 PMs.

O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Qualquer criatura em combate ou movimento na área afetada deve ter sucesso em um teste de Habilidade –2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esportes). Se falhar, vai cair e estará Indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias ou ataques com PdF dentro da área não exige testes. Obviamente não tem efeito contra criaturas voadoras.

Concede: Bônus de +2 na Especialização Fuga de Crime e em todos os testes para escapar de imobilizações.

Sentir Floresta [5 PE]

Este Poder funciona apenas em áreas selvagens. Com alguma concentração você pode estender seus 5 sentidos para a área da floresta ao seu redor. Dessa forma é possível perceber praticamente tudo através das plantas da região. O alcance deste Poder é igual à sua Habilidade x100m.

Sons da Natureza [2 PE]

Reproduzir com perfeição sons de qualquer animal que já tenha ouvido pelo menos uma vez. Custo1 PM por minuto.

Teia / Secreção Aderente [1 PONTO]

Você pode produzir uma rede aderente como as teias de aranhas. Para esguichar sua Teia você precisa ter o aprimoramento — Lança-Arpão em Poder de Fogo.

Para se locomover por ela veja —Surfe Somático em Transporte.

Uma rede de teias suficiente para prender alguém do seu tamanho leva 5 turnos para ficar pronta e terá Força, Resistência e PVs iguais aos seus no momento. E Funcionará como a Vantagem Paralisia. Custo 1 PM por Turno de utilização.

Para atacar faça um teste de FA -1, em caso de acerto a vítima sofre um redutor de -1 na Habilidade até o próximo turno. Caso seja disposta no chão as vítimas que pisarem na teia também estão sujeitas a um redutor de -1 na Habilidade.

A teia tem uma capacidade de carga equivalente à sua Força e se dissolve depois de uma hora. 1 PM por utilização.

Uivo [5 PE]

Emitindo um som característico todos os seres da sua espécie poderão reconhecê-lo como um semelhante e saber exatamente de onde você emite o som. O alcance é igual a sua Força x3km. Custo 1 PM por utilização.

Vasculhar Olhos [5 PE]

O executor se torna capaz de enxergar pelos olhos de diversos animais simultaneamente, ou em turnos, para vasculhar um local em pouco tempo. Requer concentração absoluta e o alcance será em quilômetros igual a seus pontos de vida no momento. 3 PMs por utilização.

Veneno [2 PONTOS]

Capaz de inocular veneno em ataque Corpo à Corpo semelhante a vários tipos de aracnídeos, peixes e répteis. Testes de R no alvo a partir da primeira aplicação falha indica que o veneno começa a fazer efeito, perda de 1 PV por turno até o estado Ferido em

Testes de Morte. Custo de 4 PMs por utilização.

É o mesmo que mover-se. Custo 1 PM por turno em combate, fora de combate ilimitado

Poderes Mágicos

Vantagens e Desvantagens para usuários de Magia e habilidades similares a magia.

Acelerar Magia (2 PONTOS)

Você pode lançar uma magia com um pensamento.

Lançar uma magia acelerada é uma ação gratuita.

O personagem pode realizar no mesmo turno ainda uma outra ação de ataque e de movimento, mesmo lançar outra magia, na mesma rodada que o personagem lança uma magia acelerada.

O personagem só pode lançar uma magia acelerada por rodada.

Uma magia cujo tempo de lançamento é maior que 1 rodada completa não pode ser rápido.

Uma magia acelerada gasta 4 PMs a mais para ser lançada.

Animação (2 PONTOS)

Você pode dar vida a objetos inanimados, imbuindo eles com movimento e uma inteligência limitada. O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 8 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo usuário, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O usuário pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo).

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos

Especiais (+1 PM cada).

Poderes extras podem exceder o limite original de 5 PMs. Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.Alpha)

Atrasar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias que tomam efeito após um curto atraso de sua escolha.

Uma magia atrasada não se ativa até de 1 a 5 rodadas depois que você termina de lançá-la.

Você determina o atraso ao lançar a magia e ele não pode ser alterado uma vez definido. A magia se ativa logo após seu turno na rodada que você designar.

Quaisquer decisões que você faria sobre a magia, inclusive jogadas de ataque, desígnio de alvos ou determinação ou modelagem de área, são tomadas quando a magia é lançada. Quaisquer efeitos resolvidos por aqueles afetados pela magia, inclusive testes de resistência, são decididos quando a magia se ativa.

Se condições mudarem entre o lançamento e o efeito de forma tal que torne a magia impossível – por exemplo, o alvo que você designou deixa o alcance ou área máximos da magia antes dela ser ativida – a magia falha.

Uma magia atrasada pode ser cancelada normalmente durante o atraso, e pode ser detectada normalmente na área ou no alvo com magias como detectar magia.

Uma magia atrasada custa 3 PMs extras para ser lançada. ..

Aumentar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias mais longe que o normal.

Uma magia ampliada tem seu alcance duplicado.

Magias cujos alcances não são definidos por distância não têm seus alcances aumentados.

Uma magia cuja área ou efeito é determinado por seu alcance tem as dimensões de sua área ou efeito aumentadas proporcionalmente. Uma bola de Fogo por exemplo afeteria uma raio de 10m.

Uma magia ampliada gasta 2 PMs extra para ser lançada.

Arcano [4 PONTOS]

Esta vantagem diz que você tem uma poderosa aptidão natural para a magia, e pode ser um grande mago mais facilmente. Você pode utilizar Magia Branca, Magia Elemental e Magia Negra como se tivesse comprado todas as três vantagens. Confira mais detalhes no capítulo —Magos e Magia.

Carne para Pedra [1 PONTO]

Você pode paralisar um alvo transformando-o em pedra, gelo, cristal, etc. Para realizar esse efeito é preciso reduzir o número de PVs da vítima a zero.

Depois de ativado apenas o petrificador pode parar o efeito. Com cura de Maldições os efeitos podem ser cancelados. Custo de 1 Ponto de Experiência

Canções [ESPECIAL]

Canção Heróica [1 ponto]: Cantando os grandes feitos do personagem ele adquire +1 PV por PM gasto, os PMs ficam retidos até o executor pegá-los de volta.

Não pode ser usado para o próprio executor da canção e nem cura PVs perdidos. Podem ser transferidos até 2 PVs por turno.

Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com resistência 2 ou mais são imunes.

Canção Hipnótica [2 pontos]: Após um teste bem sucedido de ataque baseado em Poder de Fogo, mas realizado a partir de um instrumento musical, um número de vítimas igual à Habilidade do executor sofre os efeitos da Vantagem Paralisia.

Canção Maldita [2 pontos]: Quando está sendo entoada a Canção Maldita causa os efeitos da Desvantagem Assombrado na vítima.

Canção Mística [1 ponto]: Quando entoada a Canção Mística transfere os PMs do executor para os alvos. Está e a ÚNICA forma de se recuperar PMs sem descanso. Pode ser transferido até 2 PMs por turno.

Canção do Prazer [2 ou 3 pontos]: Ao entoar a Cação do Prazer os ouvintes entram em estado de êxtase e atingem um grau de fascínio e envolvimento pela arte que dançam ou interagem de forma irresistível.

Uma forma avançada desse poder (possuí-lo por **[+3 pontos]** ao invés de **[+2 pontos])** desinibe completamente os alvos presentes levando-os a práticas instintivas e destrutivas de adquirir prazer.

Pode ser negado com um teste de Resistência -1. 2 PMs por alvo.

Inspirar a Guerra [1 ponto por canção]: O alvo recebe os benefícios da Vantagem Torcida ou Arena. Há uma canção para cada um dos dois benefícios.

Réquiem [1 ponto]: A vítima sofre os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável. 2 PMs por alvo.

Chave Mestra [1 PONTO]

Tocando uma porta ou fechadura não encantada você consegue abri-la instantaneamente ao custo de 3 PMs. Caso a porta esteja travada magicamente o mago deverá tentar um Cancelamento de Magia.

Consertar [5 PE]

Conserta ou reconstrói um objeto ou máquina quebrado desde que você tenha todos os pedaços e peças por perto ao custo de 2 PMs. Caso o objeto seja uma máquina muito grande ou muito avançada o mestre deve incluir redutores em testes de Habilidade e mais PMs. Não Funciona em Construtos e Máquinas que foram criados com vantagens.

Criar Objeto [1 PONTO]

Você pode criar objetos do nada. Objetos criados dessa forma normalmente são imóveis. Seus objetos devem ter formas simples (formas geométricas simples como esferas ou cubos ou objetos comuns, como martelos, barreiras, etc). Os objetos criados desta forma não possuem uma forma realista, especificamente, geralmente sendo de uma única cor, transparentes, e outras coisas incomuns. Os objetos duram um tempo em dias iguais aos PMs Gastos. Pode precisar da Perícia Escultura para objetos mais elaborados. 1 PM por cada10 Kg que o objeto pesar.

Criar Golem [1 PONTO]

O Poder de animar estátuas e criaturas sem vida. Os PMs são retidos no golem até que o mago resolva pagá-los de volta ou o golem seja destruído. Um mago pode deixar seus PMs guardados no golem até perder a consciência, dormir ou pagar os Pontos de Experiência exigidos.

Golem pode ser mais útil que um Aliado, uma vez que tipos diferentes de golens podem ser construídos de acordo com a necessidade do usuário.

O poder dessa criatura depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo mago, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as características da criatura — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo.

Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam “presos” na criatura enquanto ela continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada).

Golens têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.

Cancelamento de Magia/ Vantagens [1 PONTO]

Um Cancelador pode tentar cancelar uma mágica/ vantagem ou efeito realizado por outro personagem (até mesmo aqueles mantidos através de Permanência).

O custo em PMs para dissipar uma magia/ vantagem é igual ao dobro do custo original para lançá-la.

Claro que, na maioria dos casos, um mago não tem condições de saber o custo exato do autor da magia; é uma questão de arriscar. Mesmo que o Cancelamento falhe, o mago que tentou fazê-lo perderá seus PMs.

Não é necessário que ambos os magos (o autor e o “cancelador”) pertençam à mesma escola. Uma Magia Negra pode ser cancelada por um conjurador de Magia Branca, Magia Elemental (qualquer) ou Magia Negra.

Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Cegueira, que são permanentes até serem canceladas; nestes casos o Cancelamento vai funcionar.

Ao Custo de 5 PMs gastos por turno o personagem pode criar um campo anti-poderes num raio de 2m em volta de si.

Disfarçar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias sem que observadores notem.

Você dominou a arte de lançar magias despercebidamente, misturando componentes verbais e somáticos nas suas atuações tão habilmente que outros raramente te apanham no ato.

Uma magia disfarçada não pode ser identificada no ato do seu lançamento.

Sua atuação é óbvia para todos nos arredores, mas o fato que você está lançando uma magia não o é.

A menos que a magia visivelmente emane de você ou observadores tenham algum outro meio de determinar sua fonte, eles não sabem de onde o efeito veio.

Uma magia disfarçada custa 1PM e uma ação de movimento extra para ser lançada (Recomendada para bados)..

Elementalista [1 PONTO CADA]

Escolha um tipo de Magia Elemental (água, ar, fogo, terra ou espírito).

Você sempre gasta metade dos PMs necessários (arredonde para cima) para lançar magias do elemento escolhido. Você pode comprar esta vantagem várias vezes, uma para cada elemento. Esta vantagem não existe para as Magias Branca e Negra.

Energia Vital [2 PONTOS]

Você tem o Poder de usar sua própria Energia Vital para alimentar magia e poderes especiais, ainda que fazer isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar Vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto de PMs. 1 PV vale 1 PM, de forma normal.

Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Espionagem [1 PONTO]

Encantando dois objetos você pode criar uma relação empática entre ambos e a partir de um deles ver, ouvir e experimentar outros sentidos pelo ponto de vista do outro objeto ou seu usuário não importando a distância. Podem ser dois espelhos, duas jóias, dois quadros, etc. 1 PM fica retido no par de objetos.

Estender Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias que duram mais que o normal.

Uma magia estendida dura o dobro do tempo normal (aplicável apenas a magias com tempo de duração definido). Magias instantâneas ou permanentes não são afetadas por esta vantagem.

Uma magia estendida custa 50% mais PMs para ser lançada.

Fetiche [-1 PONTO]

Você não pode usar seus poderes sem um objeto especial para canalizá-los. Esse objeto costuma ser uma varinha, cajado para magos, um amuleto sagrado para clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não pode usar seus poderes até recuperá-lo ou conseguir outro igual. Sempre que você sofre dano superior a 1 ponto, faça um teste de Habilidade: uma falha quer dizer que você deixa cair seu objeto mágico, e vai gastar um turno para recuperá-lo.

Ligação Mística [1 PONTO]

Você pode ligar um grupo de indivíduos, seja por laços místicos, espirituais, psíquicos ou tecnológicos. Para incluir alguém na Ligação Mística 1 PM ficará retido no alvo, ou mais PMs para diferenciar os membros hierarquicamente.

O líder da Ligação pode negar livremente os efeitos. Mesmo aplicado em um Talismã o alvo tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos. Este laço permite aos que estão ligados independente da distância:

a) sentir a direção, passagem e aproximação;

b) situações de perigo, estado de saúde, sentimentos superficiais;

c) entender mensagens em código;

d) pedir ajuda;

e) aplicar poderes Mentais.

Magia Amigável [2 PONTOS]

Suas magias afetam apenas os seus inimigos.

Suas magias são inofensivas para pessoas ou itens que o mago considere como aliados ou importantes.

Uma bola de fogo “amigável” causaria dano ao salteador que ataca o guerreiro amigo do mago, mas jamais afetaria o guerreiro amigo do mago ou qualquer um dos seus itens. Isso muda se por qualquer motivo o Mago tenha algum inimizade ou raiva por um de seus amigos.

Uma magia amigável gasta 2 PMs extras para ser lançada.

Magia Branca (2 pontos)

Você é um conjurador de magia sagrada. Quase todas as suas magias são curativas ou defensivas, enquanto algumas poucas são ofensivas. Confira mais detalhes no capítulo “Magos e Magia”.

Magia Elemental (2 pontos)

Você é um conjurador de magia ligada à natureza e aos espíritos, representada pelos quatro elementos: Terra, Água, Fogo e Ar. Seus efeitos são variados, incluindo magias ofensivas do Fogo, magias congelantes da Água, magias defensivas da Terra e magias do Ar (que permitem formar barreiras

Magia Negra (2 pontos)

Você é um conjurador de magia negra, invocando o poder da necromancia e demonologia. Quase todas as suas magias estão ligadas a morte, doença, veneno, deterioração, estagnação. Confira mais detalhes no capítulo —Magos e Magia.

Magia Irresistível (1 a 3 pontos)

É mais difícil resistir às suas magias. O redutor sofrido pela vítima depende do custo da vantagem:

1 ponto: a vítima sofre –1 em seu teste de Resistência.

2 pontos: a vítima sofre –2 em seu teste de Resistência.

3 pontos: a vítima sofre –3 em seu teste de Resistência

Mente Repartilhada (1 ponto cada)

Você tem mais uma mente na sua cabeça (ou mais de uma cabeça...).

Por conta disso poderá fazer duas ações mentais num mesmo turno, como executar magias ou outros poderes. Caso uma mente seja hipnotizada ou afetada por algum poder a outra não será. As suas mentes podem descordar algumas vezes e entrar em conflito.

Magia Persistente (1 ponto)

Você faz uma de suas magias que dependem de teste de Resistência para terem seus efeitos negados, serem mais difíceis de resistir.

Qualquer magia que dependa de um teste de resitência para ser negada, é repetida na rodada seguinte se o alvo resistir ao seu efeito.

Uma magia persistente gasta 4 PMs extras para ser lançada..

Magia Repetida (2 pontos)

Você pode lançar uma magia que se repete na rodada seguinte.

Uma magia repetida é automaticamente lançada novamente no começo de seu próximo turno na rodada. Não importa onde você esteja, a segunda magia origina-se no mesmo lugar e afeta mesma área que a magia original.

Você não pode usar esta vantagem em magias com alcance de toque.

Se a magia original designa um alvo, a magia repetida afeta o mesmo alvo se estiver dentre Hx2 metros (Habilidade do mago) de sua posição original; do contrário a segunda magia falha.

Uma magia repetida custa o dobro PMs do original para ser lançada e o mago não necessita estar concentrado ou gastar qualquer ação para que isso aconteça, ou seja no próximo turno o mago poderá agir normalmente inclusive lançar outra magia.

Magia Sagrada (2 pontos)

Suas magias de dano são imbuídas com poder divino. Você pode usar normalmente magias que somente clérigos e paladinos podem usar. Mas ainda tem que dar um jeito de aprender.

Magia Sem Gestos (1 ponto)

Você pode lançar magias sem gestos, nuncaprecisando gesticular para lançar magias, a não ser que deseje fazer isso.

Uma magia sem gestos pode ser lançada sem componentes gestuais (Você pode lançar uma magia inclusive se estivei imobilizado mas ainda tem que ter capacidade de falar para poder lançar a magia).

Magias sem componentes gestuais não são afetadas.

Magia Silenciosa (1 ponto)

Você lança Magias Silenciosamente nunca precisando falar para lança-las apenas se você desejar.

Uma magia silenciosa pode ser lançada sem

componentes verbais (ou seja completamente em silêncio somente com gestos). Magias sem componentes verbais não são afetadas.

Magia de Toque à distância [1 PONTO]

Você pode lançar magias de toque sem tocar o receptor da magia.

Você pode lançar uma magia que normalmente tem um alcance de “toque” a qualquer distância até a sua H x2 metros. A magia efetivamente se torna um raio, então você deve ter sucesso num ataque à distância usando o PdF ao invés da Força para aplicar a magia no receptor. Uma magia de toque à distância custa 2 PMs extras para ser lançada.

Maximizar Magia [2 PONTOS]

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia maximizada são maximizados. Uma magia maximizada causa dano máximo, cura o número máximo de pontos de vida, afeta o máximo número de alvos etc., como aplicável. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados. Uma magia maximizada custa 3PMs extras para ser lançada.

Uma magia potencializada e maximizada ganha os benefícios separados: o resultado máximo mais metade do resultado jogado normalmente.

Potencializar Magia [1 PONTO]

Você pode lançar magias para um maior efeito.

Todos os efeitos numéricos variáveis de uma magia potencializada são aumentados por ½ (multiplique tudo por 1.5).

Uma magia potencializada causa então metade do dano a mais que o normal, cura metade dos pontos de vida a mais, afeta metade de criaturas a mais etc., como convir. Testes de resistência e disputas (como a que o personagem faz quando lança dissipar magia) não são afetados. Magias sem variáveis aleatórias não são afetados.

Uma magia potencializada gasta 2PMs extras para ser lançada.

Substituição de Energia [1 PONTO]

Você pode modificar uma magia que usa um tipo de energia para usar outro tipo de energia.

Escolha um tipo de energia: químico, elétrico, frio, fogo ou sônica. Você pode modificar qualquer magia com um designador de energia para, ao invés de usar o tipo de dano original usar o seu tipo escolhido de energia. Uma magia substituída funciona normalmente em todos os aspectos, exceto que o tipo de dano causado muda.

Por exemplo, uma bola de fogo pode ser modificada pra o tipo de energia ácida ainda causa dano numa difusão de 5 metros, exceto que é dano ácido em vez de dano por fogo. Custo 2 PMs extras.

Pombo Correio [5 PE]

Cria uma pequena criatura mágica que nunca se cansa para envio de uma mensagem até um local conhecido pelo conjurador. Geralmente não é possível distinguir o Pombo Correio de um animal comum, a não ser que o mago assim queira. 2PMs ficam aprisionados no Pombo Correio até o término da missão.

Suas estatísticas são F0-H2-R1-A0-PdF0-Vôo.

Resistência à Magia [1 PONTO]

Esta Vantagem torna você muito mais resistente aos efeitos de qualquer magia – exceto dano.

Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito, você recebe um bônus de +3 no teste.

Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre um falha.

Resistência à Magia não tem efeito contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona APENAS com magias e efeitos realizados por Magia Elemental e Magia Negra. Magia Branca funciona de forma normal com você.

Reverter Magia/Poder [X PONTOS]

Este é o mais complexo dos Poderes Místicos, trata-se da habilidade de fazer o feitiço voltar contra o feiticeiro (reverter poderes de algumas vantagens) instantaneamente, e apenas no momento em que o adversário executa.

No mesmo turno que em que o usuário receber uma magia ele testa sua FA somando sua Habilidade + X de Reverter Magia + 1D contra a FD do adversário somando Habilidade + Pontos de Personagem gastos no Poder + 1D. As Vantagens Genialidade e Arcano ainda concedem um bônus de +1 cumulativas em ambos os testes e o Poder Reflexão de Defesa +1 apenas para o defensor. Caso o mago reverta a magia ela terá efeito contra quem a lançou sem direito a qualquer teste para aliviar as conseqüências.

Nenhuma outra ação é permitida ao mago defensor num turno em que ele opte por reverter uma magia e em casos de magias poderosas é preciso

conhecer o poder que se está sendo revertido. 3 PMs por utilização.

Exemplo: O usuário Tom possui Habilidade 3 e o Poder Sono (de Mente) e tenta adormecer o mago Jerry. Jerry por sua vez Possui H4 e Reverter Magia 3. Tom testa 3 + 2 + 1D contra 4 + 3 + 1D de Jerry.

Runas [5 PE]

Desenhando uma Runa (um tipo de escrita antiga) sobre o local desejado uma magia a sua escolha fica retida até que alguém se aproxime e ative a Runa, mas ela ainda pode ser destruída facilmente ou simplesmente apagada caso seja notada a tempo. Após a realização da magia a Runa se desfaz. Está magia simples custa 1 PM que fica guardado na Runa até sua ativação ou destruição. Para deixar a magia permanentemente na Runa é necessário desprender um número de Pontos de Experiências igual ao da sua Magia ou seu Poder desejado.

Subvocalizar [5 PE]

Você não precisa gritar ou falar os componentes verbais de sua magia. Basta sussurá-los.

Suas magias com componentes verbais precisam ser apenas sussurradas ou subvocalizadas. Magias sem componentes verbais não são afetadas. Uma magia subvocalizada gasta um ponto de magia a mais para ser lançada. Especial: Apenas magias de bardo e música de bardo podem ser melhoradas por este talento metamágico.

Uma magia subvocalizada não custa pontos extras de magia para ser lançada.

Sussurro de Comando [5 PE]

Ser ouvido por seus alvos não importando quanto barulho interferira. É necessário estabelecer contato visual e afeta um número de alvos igual aos seus Pontos de Vida no Momento. Mensagens a curta distância podem ser disfarçadas como um discreto pigarro na garganta. Custo 1 PMs por utilização.

Trava Mágica [5 PEs]

Lançada sobre uma porta ou caixa ela ficará permanentemente fechada e impossibilitada de ser aberta por meios não-mágicos, mas ainda poderá ser destruída. 2 PMs ficam retidos.

Transformação (1 PONTO)

O custo em Pontos de Magia depende de quão difícil é resistir à magia.

5 PMs: teste de Resistência +3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.

10 PMs: teste de Resistência +2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.

15 PMs: teste de Resistência +1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.

20 PMs: teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.

25 PMs: teste de Resistência –1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.

30 PMs: teste de Resistência –2. Criaturas com R6 ou mais são imunes.

40 PMs: teste de Resistência –3. Criaturas com R7 ou mais são imunes.

Características Modificadas: Criaturas transformadas terão todas as suas características modificadas, seja para melhor ou pior. Na prática, a pontuação das características pode ser mudada de lugar mas a pontuação do personagem não poderá ser mudada,vantagens e desvantagens podem ser trocadas inclusive vantagens únicas (exceto perícias, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do mestre. Algumas, como Aliado, Mentor e Patrono, podem ser reconquistadas).

Qualquer transformação pode ser recebida voluntariamente: ciente do que vai acontecer, a pessoa afetada não faz seu teste de Resistência. Nestes casos, criaturas que normalmente seriam imunes (por ter Resistência elevada) podem ser afetadas.

Cancelamento: Para cancelar o efeito o usuário deve determinar um ponto fraco para a transformação na hora da criação da mesma ou ele mesmo pode reverter a transformação.

Transmutação (1 PONTO)

Você pode transformar formas sólidas e liquidas não vivas em outros tipos de formas sólidas e líquidas, da mesma massa.

Portanto, você pode usar Transmutação para transformar uma arma em uma arma feita de gelo (ou uma poça de mercúrio, com a mesma massa), mas não em um Ursinho Teddy. Transmutação não afeta matéria viva, para isso existe Transformação (veja descrição).

Funciona da mesma forma que o Poder Transformação, só que apenas com Matéria não viva (Construtos).

Poderes Mentais

As habilidades da mente sobre a mente e da mente sobre a matéria.

Amnésia [2 PONTOS]

Faz a vítima esquecer quem é, mas não suas Perícias e poderes durante 1d meses caso falhe num teste de Resistência. Este poder também pode ser usado para apagar da mente do alvo alguma informação específica, mas essa informação ressurgirá depois de cerca de 2d meses. Custo 2 PE por utilização, Alvos com R superior a H do usuário são imunes.

Avatar [2 PONTOS]

Uma projeção psiquica/espiritual pessoal luta em seu lugar no Plano Material ou no Plano Astral.

Avatar é um outro ser construído com a mesma quantidade de pontos que você, mas com certas restrições de Vantagens ou Desvantagens, por exemplo, um Avatar não pode ter um Patrono.

Caso você sofra qualquer dano enquanto o Avatar estiver agindo ele desaparecerá e precisará de sua Resistência em minutos para se recompor. Supostamente todas as pessoas possuem um Avatar no Plano Astral, mas você tem total controle sobre seu — eu espiritual. 5 PMs por invocação e o avatar ficará até o final do combate ou até ser dissipado como descrito acima.

Bloqueio Telepático [1 PONTO]

Ninguém pode entrar na sua mente sem ser bem sucedido num Teste de Resistência. Caso o Invasor falhe receberá uma quantidade de Dano igual à sua Resistência sem direito a testes.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir entrar na sua mente.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir entrar na sua mente.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir entrar na sua mente.

Barreira Mental [2 PONTOS]

Essa Vantagem permite ao Personagem criar uma Barreira que protege seus aliados. Custo 2 PMs +1 PM por criatura extra dentro da Barreira, por turno.

Dentro da Barreira, os ocupantes desfrutam de alguns benefícios:

1) Quando um oponente ataca a barreira a rolagem de Armadura é feita usando a Característica Armadura do Personagem que ergueu a Barreira, o dano é dividido igualmente entre todos que estiverem dentro da Barreira.

2) Algumas Vantagens possuídas pela dono da barreira podem ser compartilhadas com todos que estiverem na Barreira, como Teleporte, Levitação e Armadura Extra.

Comunicação [5 PE]

Entender e ser entendido por todos à sua volta, mesmo desconhecendo o idioma ou sendo incapaz de falar. Diferente da Perícia Línguas este poder é restrito apenas à linguagem oral e, em alguns casos, gestual para alvos nas proximidades, não há qualquer aplicação à linguagem escrita ou a mensagens por rádio ou telefone, por exemplo.

Controle do tempo [3 PONTOS]

Esta é a capacidade de controle do tempo, com ela o usuário consegue controlar o tempo, como voltar, avançar, e parar o tempo.

Voltar no tempo: *(Por 5 PMs)* o usuário pode voltar um turno de combate no tempo fazendo todos repetirem as suas ações feitas no turno anterior.

Parar o tempo: *(Por 1 PM por ação de movimento)* o usuário consegue parar o tempo por alguns instantes, conseguindo realizar uma ação de movimento extra por turno, mas não uma ação de ataque, caso o usuário resolva atacar alguém nesse tempo meio tempo automaticamente traz o alvo para o lapso de tempo parado, e este tem direito a uma luta normal. Adversários não são considerados indefesos pois, estão esperando ataques. Concede ainda +2 em esquivas, fugas e perseguições (não cumulativo com aceleração e teleporte).

Viajar no tempo: *(Por 5 PMs pode viajar no tempo).* As conseqüências de viajar no tempo são graves, o próprio personagem na maioria das vezes não vai saber em que lugar ou época ele vai estar. Somente o fato de estar em outro espaço de tempo já altera a história conhecida, pode ser que ao voltar no tempo ou ir para o futuro o próprio Velocista esteja criando um universo paralelo, no qual suas ações de nada venham a interferir no seu universo original, mas só o Mestre pode decidir esse tipo de ação.

OBS: Todos os poderes do controlador do tempo são estritamente pessoais, ou seja ninguém pode viajar junto com ele, a não ser que o mestre diga o contrário.

Controle Mental [2 PONTOS]

Você pode controlar a mente do alvo, forçando-o a fazer o que você quiser.

A vítima deve fazer um teste de Resistência –1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do usuário.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o usuário deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar vantagens e manobras de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz conscientemente.

É absolutamente necessário que o usuário observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, claro). Se a qualquer momento o usuário perder contato visual, não pode mais controlar a vítima — ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o usuário recupere o controle.

Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, pode fazer um novo teste de Resistência. Se desta vez tiver sucesso, a vantagem é cancelada — mas a vítima desmaia com o choque, com seus PVs reduzidos a zero. Custo 10 PMs por hora.

Confusão: você também pode escolher confundir Oponente. Com um custo de 3 PMs, role 1d na tabela.

1: não faz nada (no próximo turno)

2: age normalmente (no próximo turno)

3: ataca a si mesmo normalmente (no próximo turno)

4: ataca o aliado mais próximo (no próximo turno)

5: ataca o inimigo mais próximo (no próximo turno)

6: baixa a guarda (Considerado indefeso no próximo turno).

Convocação [1 PONTO]

Cria na vítima o desejo incontrolável de ir ao encontro de quem o convocou, ambos se tornam magicamente unidos e o convocado sempre sabe em que direção ir. É preciso contato visual, conhecer o alvo ou um objeto pessoal da vítima.

O alvo submetido a este poder recebe os efeitos de — Insanidade Obsessivo: localizar o convocador.

Apenas uma pessoa pode ser convocada por vez, os efeitos podem ser negados por um teste de Resistência e acabam quando ambos se encontram. 4 PMs por utilização.

Deslumbrar [1PONTO]

Você pode subjugar temporariamente um dos sentidos do alvo – visão, audição, etc. – deixando ele inútil. Para usar Deslumbrar, gaste 3 PMs e faça um ataque contra o alvo. Se você for bem sucedido (causar dano), o alvo deve fazer um teste de Resistência, se falhar, sofrerá um dos efeitos a seguir (a escolha

do atacante) por um número de turnos igual a R+ 1d turnos do atacante. Para compreender as penalidades veja o manual Alpha (Pg. 41 do Manual 3D&T Alpha).

Perda de Paladar : O personagem fica com a língua dormente e incapaz de pronunciar palavras claramente, além de sentir gosto. Isso o impede de lançar qualquer poder mágico.

Perda de Tato: O personagem fica insensível, perdendo assim o bônus do dado em sua FA e FD. E o bônus de sua força na sua FA!Além disso, ele precisa de um teste de H por rodada, do contrário ele não consegue se manter em pé e cai. Cair significa que ele fica indefeso durante o turno em que caiu.

Perda de Olfato: O personagem fica sem sentir o cheiro de nada, isto impõe um redutor de -2 em seus testes de percepção, além de não sentir o gosto de mais nada.

Perda de Visão: O personagem não enxerga mais nada e luta com as penalidades da magia cegueira. (H-3 para combates a distância e H-1 para combates de perto) ele também sofre um redutor de H-2 para testes de percepção.

Perda de Audição: O personagem não consegue ouvir mais nada e sofre um redutor de -2 em testes de percepção.

Além disso, precisa de um teste de H por rodada ou desequilibra e cai (Não cumulativo com perda de tato). Durante o turno que caiu o personagem é considerado indefeso.

Dominação [3 PONTOS]

A vítima deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, torna-se um escravo total do usuário, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais — sejam Devoções, Protegidos Indefesos, Códigos de Honra ou qualquer outra coisa. Custo: 10 PMs por hora.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Força de Vontade [5 PE]

Você tem um bônus de +1 em todos os testes de Resistência que envolvam manter a calma ou evitar alguma interferência em sua mente. Esta Vantagem pode ser adquirida mais de uma vez.

Furação Psíquico [1 PONTO]

Causa caos semelhante a um pequeno furacão ou terremoto ao redor de você. O estrago é proporcional a sua Força.

Os outros fazem um teste de Habilidade para manter o equilíbrio ou se agarrar em alguma coisa, em caso de falha é possível que sofram algum tipo de dano, no caso 1d por ponto de Força seu na área equivalente à sua Habilidade x20m, mas apenas se falharem em testes de Habilidade e você não pode escolher os alvos atingidos.

Genialidade [1 PONTO]

Você é um gênio. Recebe H+2 ao utilizar qualquer perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma perícia que não possua.

Com os recursos necessários, a critério do mestre, esta vantagem também permite feitos acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual).

Grito Mental [5PE]

Mensagens de Chamado ou Socorro ecoam na mente de todos num raio de 500m por ponto de Habilidade. 2 PMs por grito.

Incutir Conhecimento [1 PONTO]

Você pode armazenar uma Perícia ou conhecimento específico seu na mente de alguém sem a Vantagem Memória Expandida. 2 PMs ficam armazenados no alvo.

Insanidade [1 PONTO]

Concede à vítima os efeitos da Desvantagem Insano por 1D horas, a natureza da insanidade depende da personalidade do alvo e termina a critério do Mestre. O efeito pode ser negado por um teste de Resistência -1. 2 PMs por utilização. Alvos com R superior a H do usuário são imunes ao efeito.

Inspirar Sentimentos [1 PONTO]

Implanta uma forte emoção na vítima. O efeito pode ser negado por um teste normal de Resistência. É necessário já possuir a Vantagem Telepatia ou a Especialização Instrumentos Musicais de Artes. Dependendo da interpretação do Mestre resistir a este poder pode se tornar mais fácil ou difícil. Criaturas Com a Resistência superior ao usuário tem direito a um teste de R+1 para negar o efeito, Criaturas com R inferior tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito.

Destemor [2 PMs por Turno]: torna o alvo imune a todas as formas de medo.

Ódio [4 PM por Turno]: a vítima sente os efeitos de um falso ódio por algo ou alguém induzido pelo telepata. Nessa situação sofre os efeitos da desvantagem Fúria.

Paixão [4 PMs por minuto]: a vítima sente os efeitos de uma falsa paixão pelo executor ou outra criatura à sua escolha, se tornando seu protetor. Criaturas de baixa inteligência desenvolvem um amor filial ou maternal instintivo pelo protegido.

Pânico [4 PMs por Turno]: a Vítima fica apavorada e tenta fugir do telepata de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer Manobra, Vantagem ou Magia que consumam PMs – exceto aquelas que ajudem na sua fuga, como esquivas, Aceleração, Teleporte.

Noção Exata do Tempo [5 PE]

Você tem um relógio mental acurado. A menos que tenha sido nocauteado, hipnotizado ou sofrido algum outro tipo de interferência, você sempre sabe a hora *exata*. Você também é capaz de medir com precisão qualquer lapso de tempo. O sono não interfere com esta sua capacidade (e você pode, inclusive, acordar numa hora pré-determinada). Mudanças de fuso horário também não o afetam. As viagens no tempo *irão* confundi-lo até que descubra qual é o — novo horário.

Manipular Consciência [1 PONTO]

Entrando na mente da vítima você pode criar um ambiente ilusório e manipular suas ações e lembranças. Por exemplo, poderia se fazer passar por uma pessoa da família e criar o ambiente ilusório de um banco para extrair o conhecimento das senhas do alvo.

É necessário concentração total, estar próximo à vítima inconsciente e passar em testes adequados da Perícia Manipulação.

A vítima tem direito a um teste de Resistência antes de responder qualquer pergunta ou caso receba dano ilusório com os redutores e bônus estipulados pelo Mestre. 2 PM por minuto.

Memória Expandida [2 PONTOS]

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada.

Sua Memória Expandida pode gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma perícia, você pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse. Você não pode manter mais de uma perícia ao mesmo tempo — para aprender uma nova perícia, primeiro é preciso "apagar" a anterior.

Personagens que tenham esta vantagem não precisam fazer testes para aprender novas magias.

Memória Fotográfica [3 PONTOS]

Você presta atenção em tudo que acontece à sua volta, e aprende com tudo. Recebe sempre o dobro do que receberia normalmente de Pontos de Experiência no final da aventura, mesmo que esse valor ultrapasse 5.

Funciona também como Memória Expandida. só que só o personagem quiser comprar uma perícia que tenha aprendido custa metade do preço.

Possessão [2 PONTOS]

Você pode possuir o corpo de outro ser inteligente. Para isso a vítima deve estar desacordada — seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha.

Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as características, Pontos de Vida, vantagens e desvantagens físicas do hospedeiro. Pontos de Magia, Perícias, conhecimentos e valores morais (como Códigos de Honra) não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima.

Usar este poder consome Pontos de Magia em quantidade igual à Resistência da vítima. Se a vítima tiver algum bônus ou penalidade contra magia, esse ajuste se aplica ao custo da possessão em PMs (por exemplo, possuir uma vítima com R3 e Resistência a Magia custa 5 PMs). Você paga esse custo uma vez no momento da possessão, e novamente a cada hora.

Você não pode possuir uma criatura que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Para possuir por tempo indeterminado o corpo de alguém o custo é de 10 Pontos de Experiência.

[-1 Ponto] : Por -1 ponto você pode possuir o corpo de alguém mas seu corpo fica desprotegido (indefeso só pode usar a armadura n FD.) no lugar onde você, possuiu a vítima, se seu corpo for morto você deixa de possuir o corpo da vítima e morre.

Provocação [1 PONTO]

O irritante "Poder" de incitar a sensações de humilhação no alvo, normalmente caracterizado por provocações e uma gargalhada estridente acompanhada pelo riso de todos à volta.

Como resultado o destinatário estará propenso a perder a calma ou entrar em Fúria ou sofrer os efeitos da Desvantagem Assombrado ou uma Fobia. 2 PMs por utilização.

Respeito [1 PONTO]

As criaturas inteligentes da Área em contato visual fica impossibilitadas de atacá-lo em combate corpo-a-corpo, a não ser que você ataque primeiro ou passem num teste de Resistência -3. Custo de 4 PMs por minuto.

Sanidade [5 PE]

Cancela os efeitos de poderes que confundem a mente e a Desvantagem Insano no alvo ao custo de 2 PMs por hora .

Sonhos [2 PE]

Você pode enviar sonhos, pesadelos e mensagens para os alvos enquanto dormem, os sonhos parecem reais e dificilmente não seriam reconhecidos como sobrenaturais.

Sono [1 PONTO]

Faz com que a vítima durma mediante um teste de Resistência e ao custo de 2 PMs por utilização.

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Sugestão [1 PONTO]

Faz uma criatura inteligente acreditar no que você quiser, desde de que não vá contra o Código de Honra, Devoção, cause dano a alguém muito querido ou à própria vítima. Ela afeta criaturas a até 50m e que estejam vendo ou ouvindo o usuário. A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a vontade do usuário, ela passa a aceitar quase tudo que o usuário diz como "sugestões bastante razoáveis".

Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou para pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso — enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a sugestão é imediatamente cancelada. Custo 2PMs por Utilização

R-1 (+1 ponto): Por +1 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-1 para conseguir negar o efeito.

R-2 (+2 ponto): Por +2 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-2 para conseguir negar o efeito.

R-3 (+3 ponto): Por +3 Ponto o invasor tem que fazer um teste de R-3 para conseguir negar o efeito.

Telecinese [2 PONTOS]

O poder de manipular objetos com a força da mente. Funciona igual a membros elásticos só que você usa a força da mente ao invés de esticar os membros. Para calcular a Força que sua telecinese será igual a sua Habilidade/Resistência aquele que for menor (Ex: H0/R0= 100Kg, H1/R1= 350 Kg, H2/R2= 900Kg....). Custo 1 PM por minuto. em combate, 1PM por turno.

Telecontato [5 PE]

Este é o poder de localizar alguém com quem o telepata possui afinidade. O alcance em quilômetros equivale à Habilidade x1km. Objetos pessoais do alvo podem ajudá-lo a —farejar a mente de seu objetivo. 1 PM por utilização.

Telepatia [1 PONTO]

Esta vantagem tem as seguintes utilizações:

• Ler pensamentos. Você recebe H+2 em perícias para obter informações de outra pessoa (Interrogatório, Intimidação, Lábia).

• Analisar poder de combate. Você descobre todas as características, vantagens e desvantagens de uma criatura.

• Revelar tesouro. Você descobre se uma criatura carrega itens valiosos.

• Prever movimentos. Você adivinha os próximos passos do adversário, recebendo +1 em sua iniciativa e esquivas contra ele até o fim do combate.

Cada utilização de Telepatia gasta 2 PMs. Usar Telepatia não gasta nenhuma ação ou movimento, mas você não pode fazê-lo mais de uma vez por turno. Você só pode tentar ler a mente de alguém que consiga ver.

Telepatia só funciona com criaturas vivas, e não afeta um alvo que tenha Resistência superior à sua Habilidade.

Poderes de Movimentação

Poderes de deslocamento, movimento e manipulação do espaço.

Aderência [5 PE]

Capaz de se fixar em superfícies e se locomover com velocidade normal. Teste de F para derrubá-lo.

Aceleração [1 PONTO]

Você pode correr mais rápido e saltar mais longe, sendo até mesmo capaz de permanecer no ar por alguns momentos (como se tivesse Levitação e Habilidade 1).

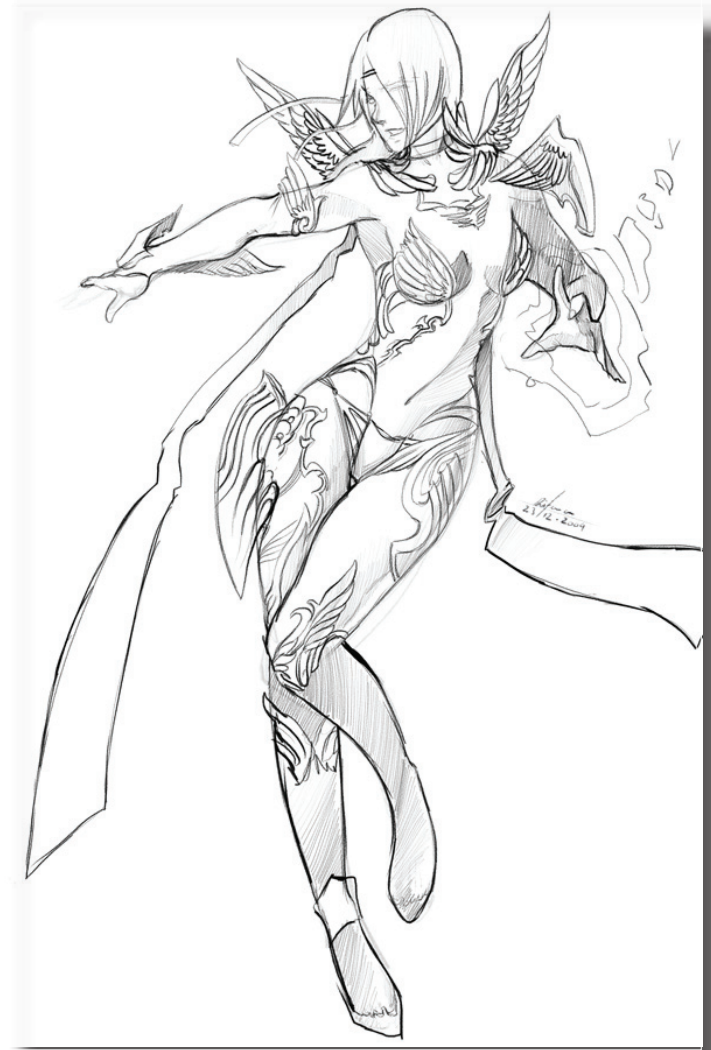
Esta Vantagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS em situações de perseguição, fuga e Esquiva (não cumulativo com Quicar, Salto e Teleporte).

Você também recebe um movimento extra por turno. Isso quer dizer que você pode mover-se em velocidade máxima duas vezes e agir, ou então mover-se três vezes. Mas você continua não podendo agir mais de uma vez por turno.

Você pode executar sua ação e movimentos em qualquer ordem. Pode mover-se, agir e mover-se de novo; mover- se duas vezes e agir; ou agir e mover-se duas vezes.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Super Aceleração [+3 Pontos]: Você tem não só a habilidade de mover-se depressa, mas também de enxergar o mundo como estivesse em câmera lenta, podendo enxergar a trajetória de balas e objetos muito rápidos e pegá-los com as mãos. A velocidade permite a você poder correr sobre a superfície das águas e pelas paredes, somente ao usar a supervelocidade.Também lhe confere um bônus na iniciativa de +1, devido aos seus reflexos rápidos.

Supervelociade: Igual a aceleração mas melhor, a cada 1 PMs gastos soma-se +1 em Habilidade para calcular o deslocamento do personagem em situações de perseguição, fuga e Esquiva, e pode-se realizar +1 movimento extra no turno, e a cada +4 somado a Habilidade (+4 PMs, +8 PMs, +12 PMs....) gastos pode-se realizar mais uma ação de ataque por turno(agir). Quando você atingir H20 você alcansou a velocidade da luz, e acima disso pode ser absorvido pela Força da Velocidade. No manual você pode ver que H10 é a velocidade máxima dentro da atmosfera terrestre (cabe ao mestre decidir se o personagem pode superar essa velocidade). Você pode manter a supervelocidade por um período em turnos igual a sua Resistência.

Ataque Múltiplo: Com o poder de supervelocidade ativado o personagem pode realizar um numero de ataques múltiplos igual a sua Habilidade ou Resistência (aquele que for menor) por 1 PM.

Intangibilidade: Por 3 PMs é possível que você atravesse paredes e outras formas sólidas, pois você é capaz de movimentar suas moléculas tão rapidamente que ultrapassam a velocidade das moléculas existentes nos alvos, como a parede, possibilitando-o atravessar por ela.

Giro Supersônico: Por 1 PM, você consegue criar ventos fortes por girar em círculos ou agitando membros do corpo, como os braços. Da mesma maneira você pode girar o seu corpo e cavar buracos com metade do seu deslocamento (Sem a Super Velocidade).

Força Cinética: Por 1 PM, você pode Correr sobre superfícies, como água, paredes, (para cima ou para baixo) sem precisar de teste para nadar ou escalar, desde que continue se movendo.

Força da Inércia: Quando em velocidade você consegue usar a inércia para ganhar uma força descomunal, quebrando portas e paredes ou até jogar uma pessoa muito longe. Na Prática consegue somar +1 na FA em um ataque ao gastar 1 PM.

Golpe de Misericórdia: Ao invés de optar por matar o inimigo você pode optar por roubar a velocidade de Inércia, mantendo o inimigo vivo praticamente congelado no tempo, servindo apenas como estátua, nesses estado o alvo não envelhece.

Viagem Temporal: Você pode atingir outras dimensões correndo na velocidade da luz (H20) e vibrando. Os seus mundos Paralelos são separados por defasagem vibracional; Você só tem que vibrar mais rápido que essas vibrações e voilá!, atingirá outra dimensão, ou viajar no tempo o personagem nunca poderá decidir exatamente onde ou quando vai estar (tem somente uma chance em seis de conseguir).

OBS: Uma aura protege o seu corpo quando você está em supervelocidade: assim você não se fere com o atrito do ar. Isto protege também objetos e até pessoas em contato com o seu corpo.

Ação em movimento (1 PONTO)

O personagem pode agir no meio de um movimento sem sofrer penalidades.

OBS: Qualquer personagem pode realizar ações enquanto se move, mas fazê-lo pode impor penalidades, essa vantagem elimina justamente essas penalidades, adicionalmente, personagens com essa vantagem poderiam fazer coisas normalmente impossíveis sem ela, dentro do julgamento do mestre.

Aceleração Múltipla (1 à 4 PONTOS)

Para cada ponto nesta vantagem o personagem recebe um movimento extra por turno, para usar esse poder em combate é preciso gastar 1 pm por movimento extra, é possível . Ademais é igual à aceleração normal. Um personagem não deve ter mais do que 5 movimentos por turno, mas isso pode ser alterado segundo a orientação do mestre.

Cada movimento extra pode ser "transformado" em uma única esquiva com H total (sem redutores de outras esquivas).

Ações múltiplas (1 à 4 PONTOS)

O personagem é capaz de realizar múltiplas ações. Para cada ponto o personagem pode agir mais uma vez no mesmo turno. Essas ações extras podem ser quase quaisquer coisas que uma ação normal seria, mas não é possível multiplica-las novamente (usando Ataque múltiplo, por exemplo), a ação extra pode ser um uma única esquiva (que não sofre redutores de esquivas anteriores) ou realizar um atividade como tentar abrir uma fechadura ou perceber um inimigo oculto, etc.

A ação extra simplesmente NÃO pode ser um ataque, uma magia ou um movimento. Alternativamente o mestre pode determinar que esse poder é capaz de reduzir proporcionalmente o tempo de uma tarefa demorada.

Usar esse poder em combate gasta 1 PM por ação extra e os efeitos duram até o fim do combate (sem necessidade de gastos adicionais). Um personagem não deve ter mais do que 5 ações por turno, mas isso pode ser alterado segundo a orientação do mestre.

Aceleração múltipla (+1) – O personagem passa ser capaz de usar suas ações extras como movimentos.

Progressivo (+0 ou +1) – o custo fica fixado em 1pm por combate, mas o poder começa a funcionar gradualmente. Na rodada seguinte a ativação o personagem ganha uma ação extra, na segunda rodada depois da ativação ganha uma segunda ação extra e assim em diante até o número máximo de ações. Por +0 o personagem só pode usar seu poder desse jeito, por +1 o personagem têm a opção de usar ou não o poder desse jeito ou do jeito normal.

Ações múltiplas + Ataque/Tiro múltiplo = um personagem com as vantagens Ataque ou Tiro múltiplo pode "converter" suas ações adicionais em ataques extras, mas ainda pagando o custo adicional por cada ataque.

Ações múltiplas + Ataque concentrado/Tiro carregável = um personagem com a vantagem ações múltiplas pode gastar as ações para acelerar essas manobra e vantagem.

Andar Sobre a Água (5 PE)

Você pode andar e correr normalmente sobre as águas e se locomover com velocidade normal dentro dela. Interessante para veículos e velocistas. Custo 2 PMs/hora

Área de Batalha (2 PONTOS)

Você tem o poder de transportar a si mesmo e uma ou mais criaturas (oponentes e/ou aliados) temporariamente para outra dimensão, onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto vocês estiverem na área.

O número máximo de criaturas que você pode levar consigo é igual à sua Habilidade, e todos devem estar ao alcance de seu Poder de Fogo.

Você não pode transportar um oponente contra a vontade se ele tiver Resistência superior à sua Habilidade. No entanto, note que um oponente poderoso pode permitir ser transportado (talvez para afastar você de seus aliados).

Ativar a Área de Batalha custa 2 PMs. Mantê-la custa 2 PMs por turno, e você pode mantê-la por um número máximo de turnos igual à sua Habilidade.

A Área pode ter um destes três efeitos, que você escolhe no momento do uso:

• Habilidade +1, Armadura +2. Além disso, você pode usar Ataques Especiais que tenha sem gastar PMs.

• Força+2, Armadura +2.

• Você pode lançar suas magias com metade do custo normal em PMs.

É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado, a Área desaparece.

O tempo corre mais rápido na Área de Batalha. Para todos aqueles não envolvidos, apenas um turno terá passado.

Área escorregadia (1 PONTO)

Cria uma camada escorregadia que atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro para cada Ponto de Magia gasto. O usuário também pode optar por afetar várias pequenas áreas com 1m de diâmetro (também pagando 1 PM cada).

Qualquer criatura em combate ou movimento na área afetada deve ter sucesso em um teste de Habilidade –2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esportes). Se falhar, vai cair e estará Indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, a vantagem não tem efeito contra criaturas voadoras.

Cavar (1 PONTO)

Você pode cavar rapidamente através da terra comum e terra acumulada, o que permite que você consiga mover-se no subterrâneo. Cavar consome uma ação e requer um teste de Força, permitindo que você desloque a metade do valor da velocidade normal em baixo da terra. Quando você cava, você pode deixar um túnel atrás de você para outros que outros o sigam ou fazer que o túnel desabe logo atrás de você (impedindo que alguém o siga), a escolha fica a seu cargo.

Em combate: No turno que você começa a cavar você não poderá atacar e fica vulnerável a ataques e seus inimigos que podem atacá-lo como se você estivesse surpreendido (Não usa a H na FD=A+1d) Quando Você esta cavando em combate não poderá ser atacado, mas também não poderá atacar, quando voltar ao combate você joga a iniciativa novamente com +1 no teste, e tem a possibilidade de surpreender os seu alvo (em regras você esta invisível).

Gravitacional (2 PONTOS)

Aumentar ou diminuir a gravidade em uma área igual à PMs gastos x10m (tempo igual a PMs gastos em turnos) impondo um redutor igual à sua F sobre a H das vítimas afetadas.

Caso a H das vítimas se torne negativo elas ficam presas ao chão.

Enquanto você estiver usando a área de Contra-Gravidade deverá permanecer concentrado. Personagens com Aceleração, Levitação e Salto recebem um bônus de +1 sobre a H nas áreas de Contra- Gravidade.

Passagem Etérea (2 PONTOS)

Você pode atravessar instantaneamente estruturas em rocha, vidro, polímeros, madeira ou metais não muito densos. Custo 1 PM/metro.

Em combate faça um teste de H, caso obtenha sucesso o ataque atravessa você, neste turno apenas, sem causar dano, exceto para magia e armas mágicas. 2 PMs por utilização.

Por [5 PEs]: você pode selecionar apenas um único tipo de matéria.

Permear (1 PONTO)

Você pode passar através de objetos sólidos como se eles não existissem. Você pode se mover através de qualquer objeto físico. Você não pode respirar enquanto estiver dentro de um objeto sólido, então terá de prender a respiração. Custo 2PMs por metro Permeado.

Planar (5 PE)

Você não pode voar, mas pode controlar muito bem a direção de sua descida, e não receber dano ao atingir o chão realizando sempre uma queda suave.

Portal (1 PONTO)

Poder de abrir portais entre dois pontos com a distância limite de sua PMsx1Km. O Portal sempre estará fixo e tem uma duração igual à sua Hx10seg.

Caso o Portal de saída não esteja em seu campo de visão faça um teste de Habilidade -1 para evitar cair no lugar errado. Em combate leva um turno para ativação e seu adversário tem direito a um teste normal de Habilidade ou Esquiva para não entrar acidentalmente no Portal.

Quicar [1 PONTO]

Você acumula energia cinética. Quicando contra superfícies é possível usar o próprio corpo como arma. Também poderá se deslocar com Aceleração quicando no solo e nas paredes. Funciona exatamente como a vantagem Aceleração.

Salto [5 PE]

Você pode realizar saltos fantásticos embora não possa voar. O alcance do Salto é igual a Fx5m para altura, e Fx10m para frente. Essa é a habilidade de saltar entre edifícios, dar pulos acrobáticos, etc. Concede um bônus de +2 nas Perícias Acrobacia e Esportes relacionados. Essa Vantagem acrescenta 1 ponto de Habilidade APENAS para situações de perseguição, fuga e esquiva (não cumulativo com Aceleração, Quicar e Teleporte). Ela também permite mudar a posição de corpo-a-corpo para ataque à distância (ou vice-versa) instantaneamente, sem gastar nenhum turno.

Sem Rastro [1 PONTO CADA]

Você pode se locomover no seu terreno (veja abaixo) sem fazer ruídos ou deixar qualquer tipo de rastro. Bônus de +2 em Furtividade e você não pode ser rastreado. Você também não tem cheiro e não deixa digitais.

•Água (praia, barcos, chuva, superfície da água, embaixo d'água).

•Céu (combate aéreo; vale apenas quando seu oponente também está voando).

•Cidades (ruas, telhados, topo de prédios, aposentos, corredores, escadas).

•Ermos (desertos, florestas, montanhas, pântanos, planícies, geleiras...).

•Subterrâneo (cavernas, masmorras, esgotos).

•Um único lugar do mundo (provavelmente sua base de operações) e vizinhanças.

Surfe Somático [1 PONTO]

Deslocar-se à altura equivale a sua Habilidade x10m acima do chão e com o dobro da sua velocidade sem cansaço utilizando algum meio que sempre deixa rastro, precisa estar em contato alternado com uma superfície sólida, como o solo ou edifícios. Nesse Estado o personagem acrescenta 1 ponto à Habilidade APENAS em situações de perseguição, fuga e Esquiva.

Usar esta vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Ex: ponte de gelo, teias, onda de plasma, blocos de energia, trovão ricocheteando, serpente de sombras, etc.

Teleporte [2 PONTOS]

Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar consigo outras pessoas ou cargas (apenas seus pertences pessoais).

A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar até 20 metros. Teleporte concede +2 em esquivas (não cumulativo com Aceleração).

Teleportar-se gasta 1 PM e é o mesmo que mover-se.

Você pode teleportar-se e agir na mesma rodada. Se também tiver Aceleração, você pode teleportar-se duas vezes na mesma rodada

Super Teleporte [+2 Pontos]: Este é o poder máximo de um Teleportador. O Teleportador simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.

A vantagem permite ao usuário teletransportar a si mesmo e certo número de companheiros voluntários para qualquer lugar que o ele já tenha visitado. Não há limite de distância. Para calcular o peso que o usuário pode carregar, usa-se a Resistência (Ex: R0 somente o usuário, R1 350 Kg, R2 900Kg....)

Uma criatura teleportada contra a vontade tem direito a um teste de Resistência +1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.

Caso o usuário tente uma Teleportação para um lugar em que nunca esteve, a chance de sucesso é pequena (1 em 1d6): em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo mestre.

Custo : 2 PMs por criatura ou 50kg de carga.

Membros elásticos: Você pode usar a vantagem membros elásticos, abrindo mini portais e atacando seus oponentes. Custo 1 PM por utilização.

Impulsão: você pode se impulsionar através de múltiplos Teleportes e obter FA+1 para cada 2 PMs gastos.

Especial: Com um teste de H-1 Você pode Rastrear outros Teleportadores, através da energia residual do teleporte.

.Teleporte Elemental [5 PE]

Como Teleporte e com o mesmo alcance, você entra em um lugar e sai em outro, porém com a restrição de que você só poderá reaparecer (escolha um elemento) entre copas de árvores, fogueiras, poças, sombras, outras pessoas, etc... dentro da área de alcance. Não concede bônus em Esquiva e custa 3 PMs por utilização.

Transporte [1 PONTO]

O usuário usa algum tipo de energia como meio de transporte para ele ou outros objetos, seja levitando com o vento, carregado por uma onda, sentado sobre uma rocha flutuante, usando tentáculos de gelo,

usando o campo magnético da terra ou coisa assim. Ele pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto(s), desde que estejam dentro do seu alcance.

Com 2 PMs você pode transportar até 50kg (geralmente uma única pessoa) a até 5m/s. Cada 2 PMs extras dobram o peso ou a velocidade. Enquanto você estiver transportando algo os seus PMs ficam presos e você não poderá recuperá-los.

Esta vantagem permite que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas. Na compra dessa vantagem deve ser escolhido tipo de energia ou elemento que o usuário usa para transportar as coisas.

Para realmente voar existe a vantagem Vôo.

Velocidade Aumentada (1 PONTO)

Personagem é mais veloz que o normal e recebe +2 para determinar todos os seus deslocamentos e esquivas, afeta velocidade máxima e normal (aumentando tanto H quanto R). É possível comprar essa vantagem várias vezes, acumulando os bônus.

Especifico (5 PE) – Recebe +3 de bônus, mas em um único tipo de deslocamento (Andar, Nadar, Teleporte e Vôo). Os bônus não são aplicados em nenhum outro deslocamento.

VÔO (2 PONTOS)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa: com **H1** pode apenas levitar um pouco acima do chão, e mover-se a uma velocidade de 10m/s; **H2** permite levitar mais alto e mover-se a até 20m/s; com **H3** ou mais você já pode realmente voar, a até 40m/s. Dobre essa velocidade para cada ponto extra de Habilidade; 80m/s para **H4**, 160m/s para **H5**... Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Vôo No Vácuo (+1 Ponto): Você pode viajar mais rápido que a luz através do vácuo do espaço (mas não em atmosfera planetária). Você pode voar à velocidade da luz igual a uma graduação para cada ponto de Habilidade que tiver (Exemplo: Dobra 4 (4x a velocidade de Luz) para Habilidade 4). Mas na atmosfera terrestre por algum motivo a sua velocidade é normal para Vôo. Você ainda tem que dar um jeito de respirar, suportar a descompressão e o Frio/Calor/Raios cósmicos no vácuo.

Ações Lentas (-1 à -4 PONTOS)

O personagem é incapaz de usar múltiplas ações, demorando para completar tarefas. Cada ponto nessa desvantagem reduz gradualmente a quantidade de ações que o personagem pode fazer, tornando-o progressivamente mais lento.

-1 = Apenas uma ação OU movimento por turno.

-2 = Apenas uma ação OU movimento à cada 2 turnos.

-3 = Apenas uma ação OU movimento à cada 5 turnos

-4 = Apenas uma ação OU movimento à cada 10 turnos (1 minuto)

É recomendado PROIBIR aos jogadores de adquirir essa **desvantagem** em seus últimos níveis (-3 e -4 pontos), pois tornaria o jogo extremamente difícil e pouco prático. O mestre determina o quanto essa desvantagem afeta as ações livres do personagem **(falar, observar ao redor, etc.).**

Para cada nível nessa desvantagem o personagem sofre -1 em esquivas, e os redutores cumulativos de esquiva duram até o personagem ser capaz de agir novamente.

Movimento normal (+1) - A desvantagem não afeta o seu movimento e esquiva, o personagem poderá se mover e se desviar de ataques normalmente, mas ainda sofrerá com a incapacidade de realizar outras ações num mesmo turno.

Ações Lentas+Ataque/Tiro Múltiplo = Personagens podem atacar normalmente (1 vez por turno) pagando 1pm por ataque.

Velocidade Reduzida (-1 PONTO)

Personagem é mais lento que o normal e recebe -2 para determinar todos os seus deslocamentos e esquivas, afetando a velocidade máxima e normal (aumentado tanto H quanto R). É possível comprar essa desvantagem várias vezes, acumulando a penalidade.

Caso o redutor deixe a habilidade abaixo de 0 o personagem o deslocamento passa a ser 1/2 de H0 se o redutor for -1, 1/4 de H0 se o redutor for -2, para -3 em diante o deslocamento passa a ser considerado nulo.

Específico (-0) – o redutor de -3 de penalidade que se aplica à um único tipo de deslocamento que você possui e não afeta nenhum outro.

Poderes Sagrados

Estes são os Poderes destinados aos guerreiros sagrados, à cura e à proteção.

Alma Pura [5 PEs]

Você é imune aos efeitos de maldições, símbolos religiosos ostentados por você causam os efeitos de uma Fobia Grave à maioria dos mortos-vivos, seu sangue é venenoso como água benta aos vampiros e você ainda é capaz de sentir a aproximação de objetos ou seres malignos (não exatamente onde estão, apenas que estão por perto). Caso cometa algo contra sua Fé precisará pagar uma penitência durante 2D dias.

Água Benta [2 PE]

O Poder de consagrar a água e os alimentos e torná-los ácidos aos mortos-vivos causando 1 Ponto de dano por rodada quando em contato. Você só pode criar por dia uma quantidade de água Benta igual à sua 1PM por frasco. Cada frasco causa 1d dano em mortos vivos e não podem ser estocados, devem ser criados e no máximo até o fim de 24H usados.

Aura de Herói [5 PE]

Imune a qualquer tipo de medo (mágico ou não) e dor. Os aliados que se encontrem a menos de 1m por ponto de Habilidade recebem +2 em todos os testes de Resistência contra medo e dor (esse efeito não é cumulativo com a presença de outros personagens com o mesmo poder).

Benção [1 ponto cada]

Concede ao toque uma Benção ao alvo ou em você mesmo por uma duração de minutos igual à Resistência do executor ao custo de 4 PMs por Alvo. Cada alvo só pode receber uma Benção por vez.

Benção de Guerra [+1 ponto]: Concede um Bônus de +2 para os Alvos na Força de

Ataque.

Benção de Proteção [+1 ponto]: Concede um Bônus de +2 para os Alvos no Poder de Defesa.

Clericato [1 PONTO]

Você é um sacerdote, druida ou xamã, e serve a uma entidade espiritual superior. Em troca de cumprir certas obrigações, você pode lançar certas magias divinas que outros conjuradores não podem. Sozinha, esta vantagem não permite lançar magias. No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar as mais poderosas magias divinas quando também possuem Clericato. O mesmo vale para certos tipos de Magia Negra, pois para utilizá-las o conjurador deve cultuar uma entidade maligna.

Para conjuradores, esta vantagem também permite começar com três magias extras, além das magias iniciais (cumulativas com Mentor e Patrono). Elas são escolhidas pelo mestre.

a) Recursos da ordem religiosa e seus seguidores, como abrigo, confiabilidade, informações e equipamento, mas em troca precisam cumprir ordens e missões;

b) O acesso a certas magias e poderes normalmente proibidos para magos, como as magias de Cura acrescidas de um bônus igual à sua Resistência;

c) O conhecimento das línguas sagradas de seu mundo.

d) Converter por dia uma quantidade de frascos de água em água benta igual à sua Resistência.

e) Causar os efeitos de uma Fobia Grave em mortos-vivos com PVs somados até a Resistência do Clérigo x5 ostentando seu Símbolo Sagrado e consumindo 3 PMs. Clérigos de deuses malignos podem fascinar mortos-vivos ao invés de esconjurá-los.

Criar Água [5 PE]

Você pode criar água doce, salgada, potável, fria ou morna. Cada balde equivale a 1PM.

Cura Superficial [5 PE]

Um Poder de cura limitado. Recupera 1 PV seu ou do seu alvo para cada 2 PMs gastos. Em mortos-vivos este Poder causa dano ao invés de curar.

Cura [2 PONTOS]

Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura.

Além de curar PVs, Cura também pode curar aflições como doenças, venenos, cegueira ou paralisia — exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Quando usada deste modo, o poder consome 4 PMs e não restaura PVs.

Usada contra mortos-vivos, este poder causa dano em vez de curar.

Desincorporar [5 PE]

Quando tudo estiver perdido o jogador pode anunciar a morte do personagem transformando-o em um ser imaterial e invisível aos olhos da maioria das pessoas, exceto médiuns e usuários deste Poder.

Neste estado o personagem adquire uma forma similar a vantagem Fantasma, ganhando a vantagem imortal e invisibilidade sempre ativa, também não pode se comunicar nem causar dano a seres vivos sendo a partir de agora atingido apenas por magia e armas mágicas, além de ser capaz de viajar para outros planos.

Esta habilidade é útil para proteger segredos ou itens, funciona como símbolo de status entre os outros usuários de Poderes Sagrados sendo pré-requisito para postos maiores nas ordens sagradas e permite consultar heróis do passado caso tenha a Vantagem Mestre. Este processo é irreversível e o personagem passa a adotar a vantagem única Fantasma, com as limitações apresentadas acima.

Dom da Verdade [5 PE]

Detecta mentiras às perguntas propostas pelo invocador. 5PMs por pergunta.

Emprestar Poder [1 +X PONTOS]

Você pode transferir seus Poderes, Características e algumas Vantagens para um alvo, mas também não poderá usá-lo. —X é igual ao número de pontos que você pode ceder a uma mesma pessoa. 2 PMs guardados por cada ponto.

Purificar [5 PE]

Torna livre de impurezas, doenças e venenos não-mágicos objetos, alimentos, água, pessoas, ambiente e remove todas as toxinas nocivas não-mágicas do corpo do alvo.

Ressurreição [1 PONTO]

O Poder de trazer os mortos de volta ao mundo dos vivos. Este pode geralmente garante status entre os membros de ordens religiosas, mas é inútil contra determinações de entidades muito superiores, como deuses e similares. 1 PE por utilização. O ressuscitado perde 1 ponto de característica permanente decidido pelo mestre.

Sacrificar [5 PE]

Declarando o suicídio do Personagem, acrescente +2 em Força, Habilidade e Armadura por 2D rodadas. Esgotado esse tempo o Personagem sacrificado morre e não pode mais ser ressuscitado, caso não passe em um teste normal de resistência.

Santuário [2 PONTO]

Ninguém pode atacar dentro da área de efeito perdendo o espírito da luta, nem o executor ou quem estiver sob o efeito de Fúria. Esse poder atinge uma área igual à Habilidade do executor x10m, custa 4PMs e dura um tempo igual à Habilidade do executor x30min.

Esconjurar [1 PONTO]

Todos os mortos-vivos construídos com uma quantidade de pontos menor que a sua dentro de seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência, em caso de falha correm apavoradas. Custo de 1 PM por vítima.

Estabilizar Metabolismo [5 PE]

Apenas caso a vítima esteja de acordo ou inconsciente seu metabolismo fica estagnado induzindo um estado de coma. Nessas condições o alvo entra em estado de dormência e não precisará comer, beber água, ir ao banheiro ou mesmo ter qualquer de seus sistemas vitais em atividade, desta forma também não envelhece e não terá nenhuma forma de veneno se alastrando em seu organismo. Receber dano ou a morte do executor bastam para cancelar este poder. 2 PMs ficam retidos.

Luz do Sol [5 PE]

Simula os efeitos da Luz Solar a partir do executor: luminosidade e temperatura.

A Luz ilumina toda uma sala e causa os efeitos normais em criaturas sensíveis à Luz diurna. A luz é completamente inofensiva para outras criaturas. Custo de 1 PM por minuto. Em combate 1 PM por turno.

Paladino [1 PONTO]

Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça.

De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos.

A diferença é que personagens com Clericato muitas vezes podem ser cultistas a serviço do mal, enquanto Paladinos sempre lutam pelo bem. Não existem Paladinos malignos.

Paladinos recebem um bônus de +1 em testes de Resistência. Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Um Paladino pode lançar as magias Cura Mágica e Detectar o Mal, pelo custo normal em Pontos de Magia, mesmo sem ter nenhuma vantagem mágica.

Sozinha, esta vantagem não permite lançar outras magias.

No entanto, usuários de Magia Branca só conseguem lançar certas magias divinas quando também são Paladinos. Todos os Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e Honestidade (sem ganhar pontos). Um Paladino jamais pode adquirir Magia Negra.

Privações [5 PE]

Você poderá ignorar os efeitos nocivos e redutores de Ar Poluído/Envenenado, Ar Rarefeito, Calor do Deserto, Frio Glacial, Pressões Abissais, Radiação, Vácuo, etc. Para você o Poder está sempre ativo.

Poderes Sobrenaturais

A manipulação sobre a morte e os mortos.

São Vantagens para quem não quer usar magia nas suas aventuras mas não dispensa seres macabros. Ou para quem quer ter mortos-vivos um pouco mais macabros.

Mortos-Vivos

Nem todos encontram o descanso eterno. Alguns mortos ficam presos a este mundo. Embora mortos-vivos possam ter pertencido a raças não-humanas quando em vida, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais.

Assim, um anão morto-vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da vantagem única Anão. Magias e poderes que afetam youkai, também afetam mortos-vivos.

• Imunidades. Mortos-vivos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

• Infravisão. Mortos-vivos enxergam no escuro.

• Energia Negativa. Mortos-vivos não podem ser curados com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura (usadas contra eles, essas coisas *causam* dano em vez de curar). Eles só recuperam Pontos de Vida com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

• Devoção ou Dependência. Todos os mortos-vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Devoções comuns são servir ao mago que o invocou, ou vingar-se de alguém que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros. Elas são explicadas em cada caso.

Dampiro (1PONTO) (YOUKAI)

Os Dampiros são o crusamento de um vampiro macho , com uma humana ou semi-humana, geralmente visto e descriminados por ambas as raças muitos são seres solitários.

Podem andar no sol só que tem uma palides anormal para a raça da mãe.

Força/Habilidade+1: Um Dampiro é mais forte que um ser da raça de sua mãe, recebendo bônus de +1 em força e +1 Habilidade (não ultrapassando 5).

Visão no Escuro: Um dampiro recebe infravisão de sentidos Especiais.

Pode comprar qualquer vantagem referente a vampiro menos imortalidade e invulnerabilidade.

Inimigo: Seus inimigos favoritos são os Vampiros.

Sentir Vampiros: Eles tem a capacidade de sentir um vampiro num raio igual a sua Rx100 metros.

Perícia Gratuita: recebe gratuitamente 3 especializações das seguintes pericia: Investigação ou crime.

Dependência: deve ingerir sangue humanóide se não só recupera metade de seu pontos de Vida e Magia. Deve ser enterrado uma vez por semana até a cabeça, se não recebe -1 em todas as características até ser enterrado.

Ma Fama: Recebe má fama.

Maldição: se morrer (e não for cremado, decapitado) depois de um 1d6 dias renasce como vampiro (perde a Vantagem Dampiro e adquire a Vampiro).

Oponente: Recebe a Desvantagem Oponente (veja Desvantagens Gerais).

Esqueleto (0 PONTOS) (MORTO-VIVO)

Muitos esqueletos são simples amontoados de ossos que andam e lutam, os mais fracos entre os mortos-vivos. Quase nunca surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas e soldados.

Alguns poucos, no entanto, adquirem vontade própria, intelecto superior e equipam-se com armas e armaduras pesadas, tornando-se guerreiros temíveis. Esqueleto poderosos podem ser grandes heróis (e vilões ainda piores).

• Invulnerabilidade: Frio. Esqueletos não sentem frio.

• Armadura Extra: Corte e Perfuração. Não há mais carne para cortar ou perfurar.

• Devoção. Normalmente envolve seguir as ordens de seu invocador; esqueletos são obedientes a seus mestres.

• **Inculto.** Quase todos os esqueletos são silenciosos, totalmente mudos. Aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada (e recompram esta desvantagem).

• **Monstruoso.** Um esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser humano, mesmo quando disfarçado.

Fantasma (5 PONTOS) (MORTO-VIVO)

Fantasmas são mortos-vivos imateriais, espíritos descarnados. Quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno. Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos — exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder que consome Pontos de Magia; nesse momento se tornam translúcidos, semi-transparentes.

• Incorpóreo. Fantasmas são imunes a todas as formas de dano físico e energia. Eles sofrem dano apenas por magia, ou ataques realizados por um xamã ou outra criatura incorpórea. Da mesma forma, fantasmas não podem usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo físico — podem tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

• Imortal. Quando destruídos, fantasmas ressurgem mais tarde no mesmo local onde morreram. Um fantasma nunca pode ser completamente destruído.

• Pânico. Fantasmas podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

• Aptidão para Invisibilidade. Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

• Aptidão para Possessão. Para fantasmas, esta vantagem custa 1 ponto.

• Devoção. Um fantasma está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, sempre envolvido em uma missão interminável.

Licantropo (0 PONTOS) (YOUKAI)

Também conhecido como *hengeyoukai* (que significa —demônio metamorfo), esta criatura foi vítima de uma maldição, ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre e outros. Sua aparência e hábitos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

• **Força +1, Armadura +1.** Em sua forma de fera, licantropos são mais fortes e têm couro rígido.

• Monstruoso. Apenas quando em forma de fera.

• Vulnerabilidade: Magia e Prata. Em qualquer de suas formas, lobisomens são vulneráveis a magia e armas feitas de prata.

• Transformação. Infelizmente, a transformação de um licantropo não está sob seu controle. Ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade.

A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o mestre devem discutir cada caso.

Alguns exemplos:

Fúria: uma forma especial da desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

Lua Cheia: clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retorna ao normal quando vê o sol (desenhos e fotografias também valem!).

Perto da Morte: você se transforma em fera quando está Perto da Morte.

Protegido Indefeso: você tem um Protegido, e se transforma quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre o redutor normal de Habilidade.

Múmia (5 pontos) (morto-vivo)

Múmias são cadáveres embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Rituais funerários garantem à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos. Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo. Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate). Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.

• Armadura Extra. Múmias sofrem dano normal apenas por fogo e magia. Contra quaisquer outras formas de dano, sua Armadura é dobrada

• Podridão de Múmia. Quando uma múmia é bem-sucedida em um ataque com suas garras (baseado em Força), além de sofrer dano normal, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de –1 em todas as características. Essa doença é uma Maldição de –1 ponto para ser removida, e afeta apenas criaturas vivas. Criaturas com Resistência superior à Habilidade da múmia são imunes.

• Pânico. Múmias podem conjurar esta magia pelo custo normal em PMs.

• Ambiente Especial. Múmias têm problemas para afastar-se de sua própria tumba, sofrendo os efeitos normais desta desvantagem.

Meio Morto Vivo (2 pontos) (morto-vivo)

Ninguém escolhe ser um Meio Morto Vivo, geralmente essa maldição ocorre por acaso talvez de um experimento mágico que deu errado, uma experiência que deu errado, enfim o que é certo é que algo não deu certo.

Um Meio Morto Vivo as vezes pode ser confundido com um zumbi devido a sua aparência cadavérica, se for examinado por um médico parecerá que é um doente terminal, mas se perguntado se se sente mal provavelmente dirá que nunca se sentiu melhor, esse é o Meio Morto Vivo.

O Meio Morto Vivo é igual a um morto vivo normal com as seguintes diferenças:

• **Imunidades.** Meio Mortos vivos precisam dormir, comer ou beber., diferente de um morto vivo normal. São imunes a todos os venenos, doenças, (como se a quase morte não fosse a pior das doênças) mas são afetados a magias que afetam a mente — geralmente magias da escola Elemental (espírito) — e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Também são imunes a magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.

• Contato Sobrenatural. Os Meio Mortos Vivos, tem um incrível contato sobrenatural e esse contato os alimenta com mais Pontos de Magia. o Calculo é Rx6 para calcular o máximo de PMs do personagem.

• Infravisão. Meio Mortos vivos enxergam no escuro.

• Energia Negativa. O Meio Mortos Vivos curam apenas metade dos seu pontos de Vida (arredondados para cima) com medicina, magias, poções ou outros itens mágicos de cura, o restante só pode ser recuperado com descanso, ou com a magia necromante Cura para os Mortos. Meio Mortos-vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.

• **Devoção ou Dependência.** O Meio Morto vivo não possui nenhuma devoção ou dependência.

• Mostruosidade. O Meio Morto vivo é mostruoso nunca vai conseguir aprentar ser um pessoa normal.

vampiro (-1 ponto) (morto-vivo)

Provavelmente os mais temidos mortos-vivos, vampiros são também aqueles com habilidades mais variadas. Eles podem ser de origem mágica ou científica, surgindo através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos... Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e

caçar à noite.

Dependência. O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; todos eles dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano, semi-humano ou humanóide todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.

Maldição. Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até virarem cinzas.

A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas. Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. O jogador pode comprar vantagens ou adquirir desvantagens entre as seguintes:

• Forma de Névoa (1 ponto): o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele pode flutuar (Vôo com H1) e é incorpóreo (veja em Fantasma).

• Formas Alternativas (1 ponto cada): o vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Vôo, Radar).

• Imortal (1 ponto): quando destruído, o vampiro ressurge após 2d noites em sua tumba ou algum outro lugar.

• Invulnerabilidade (3 pontos): o vampiro pode ser ferido apenas com fogo e magia.

• Magia Negra (1 ponto): para um vampiro, esta vantagem custa 1 ponto.

• Monstruoso (–1 ponto): o vampiro tem aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.

• Fobia (–1 ponto): cheiro de alho, toque de água benta, e a presença de fogo ou qualquer símbolo religioso.

• **Vulnerabilidade: Químico (–1 ponto):** além de ter Armadura reduzida a zero contra ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta), quando mergulhado em água corrente, o vampiro perde 1 PV por turno

Zumbi (–2 PONTOS) (MORTO-VIVO)

São considerados mortos-vivos —fracos— embora alguns venham a conquistar grande poder pessoal, muitas vezes liderando sua própria horda. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer por outros motivos; cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

• Dependência. Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

• Lentidão. Zumbis sofrem redutor de H–2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar. Aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da vantagem.

• Inculto. A maioria dos zumbis consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Zumbis capazes de falar devem recomprar esta desvantagem.

• Monstruoso. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, zumbis não podem se fazer passar por seres humanos, exceto à distância. Alguns têm aspecto mais ou menos normal, ou podem gerar um disfarce ilusório (recomprando esta desvantagem) 1d+45

Asfixia (1 PONTO)

Concentrado e estabelecendo contato visual com o alvo é possível impedi-lo de respirar. A vítima tem direito a um teste de Resistência; se falhar, não consegue mais respirar.

Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno.

Obviamente este Poder não tem efeito sobre mortos-vivos, construtos e outras criaturas que não precisam respirar. Para conseguir usar este poder o usuário deve manter-se concentrado no alvo e não pode realizar nenhum tipo de ação.

Custo 1 PM por turno.

Aura de Azar (5 PE)

Faz com que todos dentro de uma área igual à Habilidade do necromante x10m² sofram Falhas Críticas ao invés de falhas normais. Custo 2 PMs por Turno.

Buraco Negro (3 PONTOS)

Quando lançada em certo ponto, este poder cria um vácuo poderoso capaz de sugar tudo e todos que estejam nas proximidades (incluindo o próprio usuário!).

Custo 60 PMs: Todas as criaturas a até 90m devem fazer um teste de F ou serem puxadas 30m para perto do buraco negro. Alguém que já esteja a 30m ou menos e falhe no teste é sugado para sempre. O teste sofre uma penalidade de –3 se a criatura estiver dentro de 30m, – 2 se estiver dentro de 60m, ou –1 dentro de 90m. Para objetos, faça um teste de Armadura com as mesmas penalidades.

Custo 30 PMs: Até 30 metros do buraco teste F -1, 20 metros teste F-2, 10 metros teste F-3, falha resulta em cair dentro do buraco para sempre.

Custo 10 PMs: Até 10 metros do buraco teste F -1, 5 metros teste F-2, 2 metros teste F-3, falha resulta em cair dentro do buraco para sempre.

O buraco negro dura três turnos.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos duração cada buraco dura 3 turnos.

Black-out [1 PONTO]

Você provoca a escuridão. Velas, tochas, lâmpadas e quaisquer fontes de luz são drasticamente canceladas ao seu comando. 1 PM x10m por utilização.

Cancelar Sentido [1 PONTO]

Cancela a audição, tato ou olfato / gustação do alvo. 1 PM que ficam retidos por cada sentido cancelado até você reverter o efeito ou perder a consciência. O Alvo tem direito a um teste de R para negar o efeito. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Carniçal [1 PONTO]

Carniçal é uma espécie de Aliado para os Vampiros e alguns outros tipos de Mortos-Vivos, porém ainda melhor. Seu Carniçal nunca irá traí-lo e está disposto a morrer por você, por outro lado são limitados para tomar decisões sozinhos e ocasionalmente sua Devoção por seus senhores os levam a cometer imprudências, que para eles se trata de atos de dedicação. Carniçais são construídos de acordo com as regras normais da Vantagem Aliado, mas todos possuem a Desvantagem —Devoção: servir seu mestre, Código de Honra do Criador e Longevidade, enquanto puderem beber regularmente o sangue de seus senhores.

Causar Doença [1 PONTO]

Causa instantaneamente, ao custo de 4 PMs que ficam retidos no alvo, uma das doença abaixo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência para negar os efeitos. Vítimas com R superior a H do utilizador são imunes.

Cegueira [5 PMs + 1 PEs por alvo]: a vítima recebe os redutores de na Habilidade de -1 em ataques corporais, -3 para ataques á distância e esquivas devido à cegueira. Personagens com Audição aguçada ou Radar sofrem apenas H 2.

Doença [5 PMs + 1 PEs por alvo]: a vítima perde 1 ponto em TODAS as Características. Até ser curada.

Envenenar [5 PMs + 1 PEs por alvo]: a vítima começa a perde um 1 PV a cada minuto até a se submeter aos Testes de Morte ou curar o envenenamento.

Cheiro da Morte [5 PE]

Perceber mortos e a morte nas proximidades. Se alguém cometeu recentemente um assassinato, teve contato com um cadáver, sentir mortos-vivos corpóreos e —farejar cadáveres.

Controle de Mortos-Vivos [1 PONTO]

Você pode por sob seu controle mortos-vivos. A criatura tem direito a um teste de Resistência, em caso de falha estará sujeita às suas ordens. Custo de 2 PMs retidos por Morto-Vivo. Qualquer morto-vivo com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao controle.

Cura para os Mortos [1 PONTO]

Cura 1d PVs para cada 2 PMs em mortos-vivos. Clérigos de deuses malignos adicionam um bônus igual à sua Resistência ao realizar a Cura para os Mortos.

Dor [5 PE]

Seu toque causa dor por 1d turnos. A vítima recebe -1 nos testes de Perícias e Resistência quando está sob o efeito da Dor. 1 PM por utilização. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Dor em Força [1 PONTO]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano específico em pontos na Característica Força ou PdF, nunca os dois. Cada 5 PVs perdidos aumentam em 1 ponto a Característica por 1d turnos de maneira cumulativa podendo ultrapassar o nível 5 da Característica. Quando os efeitos da Dor em Força cessam o personagem fica imediatamente esgotado, sofrendo os redutores temporários de -1 em todas as suas Características durante uma hora também de forma cumulativa caso use os poderes de novo neste

período.

Dor em Poder [1 PONTO]

Capaz de converter pontos de um Tipo de Dano Específico em Pontos de Magia.

Cada 5 PVs perdidos aumentam em 3 os seus Pontos de Magia ignorando seu limite normal de pontos por 1d turnos.

Envelhecer / Rejuvenescer [1 PONTO CADA]

Faz com que a criatura alvo atinja a velhice / infância da sua respectiva raça, neste estado o alvo tem redutor de -2 nas suas Características (mínimo 0)

Custo de 1PE permanente, se a criatura envelhece duas vezes mais devagar que os humanos o custo será de 2PE e assim por diante. Ainda pode ser evitado com um teste de Resistência.

Os efeitos permanecem enquanto o usuário desejar, permanecer vivo ou com o Retirar Maldições. A vítima ainda tem direito a um teste de Resistência.

Invocar Maldição [1 PONTO]

O sinistro Poder de causar Maldições, retirar Características ou Vantagens, propagar Desvantagens amaldiçoar pequenas regiões.

Ninguém pode possuir mais do que uma Maldição ao mesmo tempo, mas prevalecerá a maldição de mais pontos.

A Maldição precisa ser proferida verbalmente diante da vítima. Custo 2PE por personagem afetados com pontuação inferior a do usuário, 4PE para personagem com até o dobro da pontuação do usuário 6PE para personagens com pontuação maior que o dobro da pontuação do personagem. Qualquer vítima com resistência igual ou superior a habilidade do usuário é totalmente imune ao efeito.

Moldar Corpos [2 PONTOS]

O Poder de alterar a estrutura física do alvo incluindo apêndices, membros, asas, guelras, órgãos sensoriais, presas, mudar estatura (vantagens e desvantagens) e aumentar ou diminuir pontos de Características.

Não é possível mexer na mente do Alvo. Transformar um leão em grifo ou um humano numa criatura monstruosa é um trabalho demorado que envolve algumas semanas de trabalho.

Mudar: Cada ponto de personagem mudado de uma característica para outra da cobaia custa 1 PE do usuário.

Acrescentar: Cada Ponto de Personagem ou vantagem, acrescido à cobaia custa 5 Pontos de Experiência para o usuário.

Vale lembrar que esse poder pode causar deformações à cobaia para cada benefício culminando quase invariavelmente na Desvantagem Monstruoso. Cada ponto que o usuário acrescentar a cobaia ele deve realizar um teste de H falha resulta na desvantagem monstruoso para a cobaia.

A cobaia tem direito a um teste de Resistência para negar os efeitos, isto se ela estiver consciente, é claro. Os efeitos podem ser negados mediante um teste de Resistência -3.

Necroanimação [1 PONTO]

O Poder da criação de zumbis, esqueletos, múmias, etc Existe um poder diferente para cada tipo de criatura. Transforma corpos sem vida em mortos-vivos.

Os mortos-vivos são fieis ao usuário realizando qualquer ordem dentro de suas limitações de inteligência (conservação do cérebro).

O poder desse morto-vivo depende dos Pontos de Magia gastos. Por 4 PMs, você tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.

O morto-vivo não tem mente própria; ele precisa ser controlado pelo usuário, que o comanda através da manobra comando de aliado. O usuário também não pode mudar as características do morto-vivo — se quiser fazê-la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo.

Não se esqueça que os próprios Pontos de Magia do usuário ficam “presos” no morto-vivo enquanto ele continuar existindo. Os seguintes poderes extras podem ser adicionados à criatura, por um custo maior: Aceleração (+1 PM), Aparência Inofensiva (+1 PM), Vôo (+1 PM), Sentidos Especiais (+1 PM cada), Vantagens únicas: Zumbi (-2 PMs), Esqueleto (+ 0 PMs).

Mortos Vivos têm as mesmas imunidades de um construto (é como se fossem construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas. Só podem ser curados com cura para mortos Vivos, e com descanso.

Permanência: Pontos de Experiência para tornar o morto-vivo permanente, iguais a quantidade de PMs usados para construir o morto-vivo.

Roubar Energia Vital [1 PONTO]

O executor absorve Pontos de Vida de sua vítima à razão de até 2 PVs por turno como meio de restituir 1 PV por turno ao usuário. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros usuários apenas ao toque. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Roubar Essência [1 ponto]

O executor absorve Pontos de Magia de sua vítima à razão de até 2 PMs por turno para restituir 1 PM por turno ao usuário. Vampiros, por exemplo, executam esse poder sorvendo o sangue de seres vivos, outros usuários apenas ao toque. A vítima deve estar indefesa ou desacordada.

Toxina [1 PONTO]

Simula os efeitos de alucinógenos no alvo. A vítima tem direito a um teste normal de Resistência, em caso de falha perderá -1 em Habilidade durante 1d minutos. 3 PMs por utilização.

Redenção [1 PONTO]

Você recebeu sua Maldição e Poderes por algum ato pérfido cometido nessa vida ou na anterior. Quando compensar seu crime irá se tornar uma pessoa normal... Não pense que isso vai ser fácil. Funciona como a Vantagem Predestinado concedendo os mesmos benefícios.

Xamã [1 PONTO]

Você tem uma forte ligação com o mundo dos espíritos. Pode interagir com fantasmas e outras criaturas incorpóreas, podendo atacá-las (e ser atacado) livremente. Você também pode Ver o Invisível como se tivesse esse Sentido Especial.

Alimentação Bizarra [-0 PONTO]

Você possui algum habito alimentar nojento. Insetos, carniça, vermes, aracnídeos, sua própria carne, cabelos, ossos ou secreções fazem parte de seu cardápio diário. Mesmo diante de outras pessoa precisará ser bem sucedido num teste de Resistência -1 para evitar o desejo de fazer uma boquinha.

Assustar Animais [-1 PONTO]

Sua presença espanta animais ou os torna agressivos. Esqueça a possibilidade de andar a cavalo.

Aura Má [-0 PONTO]

Sua alma está maculada com a maldade, rancor ou ódio extremo. Talvez você seja uma pessoa malévola ou apenas alguém que carrega uma maldição. Será detectado como uma manifestação do mal e receberá Boa Fama diante de todos as criaturas malignas que puderem sentir sua aura. Armas Sagradas funcionam contra você e em alguns casos pode ser esconjurado. Beijo [-2 pontos] Seus Poderes surtem efeito apenas a partir de um beijo na vítima. É proibido possuir qualquer poder que funcione à distância.

Convite [-1 PONTO]

Caso entre em alguma propriedade privada sem o consentimento de seus donos sofrerá os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável, mas após ser convidado ao menos uma vez estará livre dos redutores até a mudança dos proprietários.

Grilhão [-1 PONTO]

Um objeto liga sua existência a este mundo ou o mantém vivo. Pode ser desde um artefato ligado a seu período enquanto vivo, uma pessoa, seu próprio coração ou um objeto empregado no processo que lhe concedeu a imortalidade. Se o grilhão for destruído você será destruído também, caso o Grilhão seja roubado você se tornará escravo do novo possuidor precisando ser bem sucedido em testes de Resistência para não acatar suas ordens.

Mácula do Apodrecimento [-1 PONTO]

Seu toque leva à morte pequenos animais e plantas, causa desconforto em outros seres vivos e ainda pode transmitir pequenas doenças. Também polui água e alimentos tornando-os impróprios para o consumo. Qualquer um que ingerir esses alimentos perde 1PV.

Magnetismo Sobrenatural [-0 PONTOS]

Acontecem com você coisas estranhas e bizarras com uma freqüência assombrosa. Você é do tipo com quem os demônios param para conversar... Objetos encantados com propriedades perturbadoras descobrirão o caminho até você. O único cachorro falante do século XX irá procurá-lo para lhe contar seus problemas. Portais dimensionais fechados durante séculos abrir-se-ão só

para você se banhar nas energias libertas... ou, então, os habitantes do outro lado virão convidá-lo para um chá. O Mestre terá também a liberdade de fazer alguma coisa bizarra acontecer para você uma vez em cada SESSÃO de jogo.

Prata ou Ferro Frio [-1 PONTO]

Licantropos e Fadas são as vítimas usuais dessa maldição, Licantropos por ligação com a lua e Fadas por serem criaturas de energia mágica entram em — curto-circuito com ferro puro não temperad ou ferro de meteorito da mesma forma que um fio terra faz com a eletricidade. Na prática, dano desses metais só podem ser regenerados por descanso à velocidade normal; a presença do metal é incômoda e o toque chega a ser ácido levando à perda de 1 PV em alguns casos. Além disso, sofrem os efeitos de Vulnerabilidade [armadura reduzida à metade] diante do metal especifico.

Pontos de Morte [-1 PONTO]

Só recupera PVs com —Cura para os Mortos, outros efeitos de necromância, descanso na sua Tumba ou suprindo sua Dependência. Magias de Cura causam dano em você ao invés de recuperar PVs.

Reflexo Sombrio [-1 PONTO]

Incapaz de ser refletido em espelhos, no lugar da sua imagem aparece uma figura distorcida ou sua forma verdadeira. A visão de seu reflexo causa em você o mesmo efeito que uma Fobia (insanidade a escolha do mestre), alguém que ver seu reflexo no espelho imaginará que você é um monstro e lhe tratará como se você tivesse a desvantagem monstruoso.

Sem Reflexo [-1 ponto]

Não deixa imagem em superfícies refletoras. Um caçador de mortos-vivos experiente não terá muita dificuldade em localizá-lo e não demorará muito tempo para as pessoas terem medo de você até adquirir Má Fama.

Sensibilidade à Luz [-1 PONTO]

A luz de qualquer natureza incomoda seus olhos, a luz do dia ou intensa causam um redutor de Habilidade -1 e os efeitos de uma Fobia.

Sensibilidade ao Sol [-1 PONTO]

A exposição ao sol causa a perda de 2 PV por minuto sem direito a testes de Armadura. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usa roupas pesadas.

Símbolo Sagrado [-2 PONTOS]

A visão de símbolos religiosos empunhados por portadores de Alma Pura e Clericato causa os efeitos de uma Fobia Grave, além disso, normalmente a visão de Símbolos Sagrados confere algum desconforto, sendo que o contato com esses símbolos causam a perda de 1 PV por turno até a morte.

Entrar em Solo Sagrado, como templos e cemitérios, confere os efeitos da Desvantagem Terreno Desfavorável.

Por fim, o contato com água benta é extremamente hostil causando a perda de 1 PV ao toque e até 1D em caso de ingestão.

Transformação Descontrolada [-1 PONTO]

Sua forma de monstro ou personalidade maligna é ativada por uma condição que você não pode controlar completamente. Podem ser estados de raiva, dor, fase da lua, visão de sangue, perto da morte, em contato com certos territórios, aromas, plantas, metais, etc. Normalmente duas ou três condições. Tumba [-1 ponto] Caso não retorne para um local específico (caixão, sarcófago, terra de seu local de origem, câmara de proteínas, etc) você não consegue repousar recuperando PVs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera por dia um valor igual à sua Resistência).

Sentido Especial

Clarividência [5 PE]

Ver eventos distantes envolvendo locais, pessoas a quem (a critério do mestre) o sensitivo está ligado, ou mesmo água e outros objetos familiares. As imagens não são muito claras, não é possível, por exemplo, ler o que está escrito numa folha de papel. O clarividente entra em um estado de concentração que o impossibilita de fazer qualquer outra coisa. É possível determinar o local aproximado e a distância da emergência. Normalmente algum oráculo será necessário.

Detectar Armadilha [5 PE]

As armadilhas da área se destacam para o sensitivo antes que ele as acione. Recebe H+3 para detectar (o mestre rola em segredo o teste de H).

Detectar Poder [5 PE]

Detecta se alguém é portador de poderes mágicos ou psíquicos e algumas vantagens e Desvantagens, ou a utilização recente destes poderes na área. Por 2 PMs permite determinar a diferença em Pontos de Personagem entre você e o outro personagem.

Detectar o Mal [5 PE]

Com alguma concentração você pode sentir manifestações malignas, em que direções estão, quantidade e a intensidade aproximada de seu Poder. Funciona apenas sobre criaturas inteligentes, não em venenos, animais e autômatos como esqueletos e construtos. Não custa PMs, mas exige alguma concentração.

Detectar Secretos [5 PE]

Portas,baús, secretas da área se destaquem para o sensitivo quando passa próximo a elas. Recebe H+3 para detectar (o mestre rola em segredo o teste de H).

Empatia [2 PE]

Você pode sentir as emoções superficiais das pessoas a sua volta, mas não detectar mentiras.

Leitura da Aura [2 PE]

A partir da coloração da aura é possível determinar natureza mágica, essência vital e estados de espírito, mas não mentiras.

Mediunidade [2 PE]

Este é o Poder de perceber fantasmas, meios sobrenaturais de espionagem (tais como bola de cristal, Projeção de Consciência, Clarividência, etc) no ambiente e se comunicar com mortos-vivos não-corpóreos.

Memória Flashback [2 PE]

Acessar memórias suas ou de seus ancestrais contidas em seu código genético. Ocasionalmente você tem uma sensação de déjà vu sobre um lugar, coisa, animal, etc. Não é infalível, mas quando ocorre você se — lembra de perigos, lugares, pessoas ou informações úteis.

Noção do Perigo [1 PONTO]

Você não pode contar com ela sempre, mas de vez em quando você tem aquela sensação esquisita na nuca que diz que alguma coisa está errada...

Se você tem Noção do Perigo, o Mestre fará, em segredo, um teste contra sua Habilidade sempre que a situação envolver uma emboscada, um desastre iminente ou algum outro perigo do gênero. Um sucesso nesta jogada significa que você deve receber um aviso de que alguma coisa está errada. Um resultado igual a 1 significa que o Mestre ainda deve lhe darar alguns pequenos detalhes sobre a natureza do perigo. Seu personagem sempre está alerta, podendo pressentir quando está sob qualquer tipo de ameaça. Você recebe um bônus de +1 em Esquivas +1 e para evitar um Ataque Surpresa.

Oráculo [1 PONTO]

Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões (não necessariamente claras).

Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

Premonição [-1 A -3 PONTOS]

Uma versão macabra da Vantagem Oráculo. Aqui, você também vê o futuro, mas só prevê o que vai acontecer de ruim, como a destruição de sua raça, a morte de um ente querido ou a sua própria morte.

As visões te atormentam, o que o deixa paranóico, achando que algo ruim vai acontecer a qualquer momento. Em termos de jogo isso equivale às Desvantagens Assombrado [-2 pontos], ou — Insano: Paranóico[-1 ponto], ou ambas.

Senso de Direção [3 PE]

O personagem sempre sabe para onde fica o Norte e é sempre capaz de refazer um trajeto realizado durante os últimos 30 dias, não importa quão confuso ou tortuoso ele tenha sido. Esta aptidão não funciona em ambientes como o espaço interestelar, o limbo do plano astral, etc. Mas ela funciona em ambientes subterrâneos, debaixo d'água e em outros planetas. Esta vantagem dá um bônus de +3 para a perícia Navegação do personagem.

Senso Ecológico [2 PE]

Sentir agressões à natureza nas redondezas, predizer o clima e eventos naturais (terremotos, tempestades, etc), diferenciar fatos naturais de ações externas seguir caminhos selvagens mais seguros, reconhecer venenos e a dieta de animais.

Sentido Energético [2 PE CADA]

Você pode sentir correntes energéticas nas proximidades (Hx10 metros). Pode ser Magnetismo, Fogo, Água, Metais, Gases......

Sentir Enfermidade [2 PE]

O senso de perigo contra comida, bebidas e pessoas contaminadas além da presença de toxinas nocivas nas proximidades. Um teste bem sucedido pode identificar melhor a natureza do risco.

Sentir a Raça [2 PE]

A sensibilidade de algumas raças para encontrar seus semelhantes. Indicação apenas a quantidade de indivíduos, a sensação de que estão por perto e o reconhecimento ao toque.

Sentir o Ki/Poder [5 PE]

Permite saber a diferença em Pontos de Personagem entre você e seu adversário e reconhecer aspectos da sua energia.

Sentir Vida [5 PE]

Você pode perceber outros seres vivos. Além de calcular a distância aproximada e a quantidade (não importando redutores por falta de visão ou obstáculos).

Sentidos Especiais [ESPECIAL]

Por 1 ponto você pode escolher 4 sentidos especiais.

Audição Aguçada [5PE]: Ouvir sons muito baixos ou muito distantes.

Audição Seletiva [5PE]: Você pode selecionar um foco de som para captar, pode ser desde uma conversa em particular entre uma multidão ou até cancelar sua audição por completo. Este sentido sozinho não concede Audição Ampliada.

Faro Aguçado [5 PE]: Sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão [5 PE]: Ver o calor das coisas. Pode facilmente encontrar criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor muito intenso por perto. (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).

Radar [5 PE]: Ver na escuridão total e também perceber tudo a sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.

Tato Aguçado [5 PE]: Você pode perceber variações mínimas de temperatura, pressão, vibrações e movimento nas proximidades, mas não do outro lado da parede.

Ver o Invisível [5 PE]: Ver coisas invisíveis. Meios mágicos e a maioria das formas de invisibilidade são inúteis contra esse sentido. Atenção: Radar, Infravisão e outros sentidos especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.

Visão Aguçada [5 PE]: Equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver grandes distâncias).

Visão de Raios-X [5 PE]: Ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo ou algum metal muito densos ou mágicos.

Visão de 360° [5 PE]: Você pode enxergar em todas as direções e ainda combinar esta habilidade com outros Sentidos Especiais ligados à visão.

Visão Ultra-Violeta [5 PE]: Como os raios ultravioletas não são absorvidos pela água ou umidade do ar da mesma maneira que os raios luminosos, a Visão Ultra-Violeta permite que o personagem enxergue perfeitamente mesmo dentro de nevoeiros, fumaça, ou debaixo d'água.

Toque Psicométrico [5 PE]

Tocando um objeto (ou entrando nos pensamentos de alguém) será possível determinar a localização aproximada do proprietário ou quem nele depositou a maior carga de emoção. A precisão da visão dependerá da afinidade, intensidade das emoções e tempo de toque entre o objeto e o seu possuidor. Quem tem esse poder não pode ser localizado por ele.

Viagem Astral [2 PONTOS]

Você pode separar corpo e mente. Enquanto estiver realizando uma viagem astral sua consciência permanece Invisível e Intangível podendo ser detectada apenas com Ver o Invisível e algumas formas de Sexto Sentido e vulnerável apenas a magia, armas mágicas e poderes que afetam a mente. Neste estado é possível, além de espionar, invadir sonhos e utilizar alguns poderes Mentais (como Telepatia). A Viagem Astral dura quanto tempo você quiser com uma distância limitada por sua Habilidade x1km. Custa 2 PMs para ser ativado.

Equipamento

Neste capítulo Trazemos de volta a antiga Vantagem dos velhos manuais. Em termos de jogo uma Arma/Armadura Especial é Igual a sua versão Mágica encontrada no Manual 3D&T Alpha. Essa mudança foi feito só porque em cenários onde não existe magia fica estranho, falar que tem uma “Arma Mágica”.

Arma Especial (Especial)

Uma arma especial acrescenta um Bônus à sua Força de Ataque quando você usa Força ou PdF. Você pode sacar sua arma a qualquer momento, antes ou durante um combate. Sacar a arma exige um turno.

Se a qualquer momento você sofre mais de 1 ponto de dano enquanto segura a arma, faça um teste de Habilidade: se falhar, a arma cai de suas mãos. Recuperar a arma, como sacar, exige um turno.

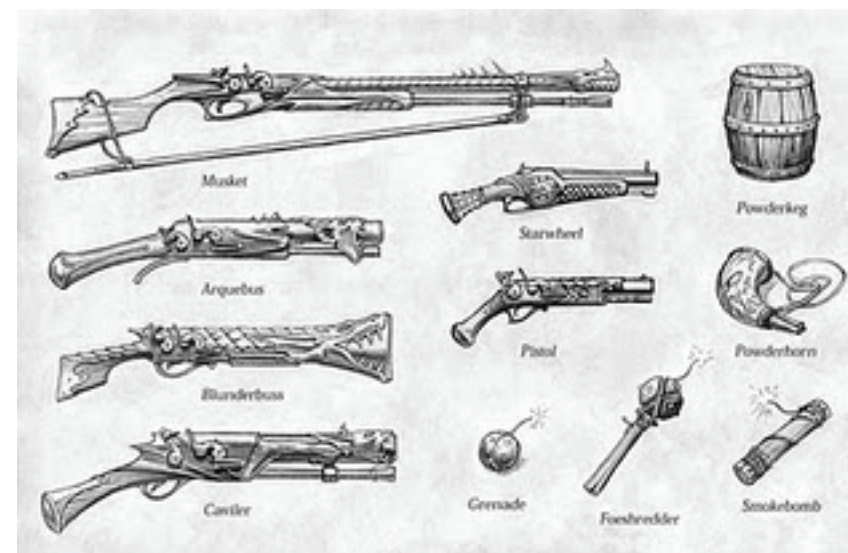
Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada ou outra arma de combate corporal).

Isso resulta em PdF+1 para fazer esse ataque. Naturalmente depois ela deve ser recuperada.

A Arma Especial permanece guardada ou escondida sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso.

Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso).

A Arma não pode ser usada por outro personagem a menos que ele também possua a Vantagem Arma especial; neste caso, ele poderia apanhar e usar uma arma que esteja caída no chão durante uma luta. O dano da Arma Especial é considerado mágico.

Bônus Especial (variável): este é o poder mais comum em uma arma mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a própria Força ou PdF do usuário. O custo da arma depende desse aumento:

Arma +1: 10 PE

Arma +2: 30 PE

Arma +3: 50 PE

Arma +4: 70 PE

Arma +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua arma só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Arma Material Especial: Estas Armas são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, ignorando por completo a Armadura de FD (Força de Defesa) do alvo. Armas fabricadas de materiais especiais como, Adamantinun, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma arma Desse material.

Anti-Inimigo (10 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um personagem com a vantagem Inimigo, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +3 contra esse tipo de criatura (e +1 contra quaisquer outras).

Anti-regenerativa (20 PE): Personagens que tem a vantagem regeneração recuperam PVs de forma normal (Não regeneram PVs) quando feridos por essa arma.

Absoluta (30 PE): Quando alguém é atacado por uma arma de dano absoluto, ele deve fazer um teste de A -1. Se falhar, recebe um redutor na FD igual sua própria Armadura. Ou seja, um alvo normal é considerado como se tivesse Vulnerabilidade àquele tipo de dano. Caso já tenha Vulnerabilidade ao dano, sua FD = H + 1d6 - A (ou seja, considera-se a Vulnerabilidade e subtrai novamente a Armadura). Caso tenha Armadura Extra, é considerado como se não a tivesse. Esse poder não afeta em nada no caso de Invulnerabilidade.

Absorvedora (15 PE): A arma concede ao seu portador os Pontos de Magia que tira dos oponentes. O portador não pode absorver mais PMs do que seu limite máximo. Esse poder só pode ser adquirido por armas que tenham o poder Espiritual ou Agonizante.

Adaptável (5 PE): Não importa o tipo de dano da arma, o seu portador não recebe redutores para ela, como se tivesse a vantagem Adaptador.

Alcance Longo (5 PE): A arma pode atingir alvos até 20m por ponto de PdF.

Afiada (20 PE): Uma arma Afiada tem maiores chances de obter um acerto crítico. Em regras, sempre que você obtêm um resultado 5 ou 6 no lance de 1d6 para determinar sua FA quando utiliza esta arma, terá conseguido um acerto crítico.

Agonizante (20 PE): Depois de vencer a FA do oponente, a arma tira normalmente os Pontos de Vida e, além disso, tira Pontos de Magia em igual quantidade.

Arcana (15 PE ou mais): A arma permite que o seu portador use determinada magia enquanto a tem em mãos. Ele paga os custos normais pela magia. Caso a magia seja da escola elemental, o elemento da magia executada não pode ser mudado, a menos que se compre esse poder novamente, para um novo elemento.

Magias Elementais custam 15 PEs, Brancas e Negras custam 20 PEs. Caso ela pertença a mais escolas, é somado o custo em PEs de cada uma.

Caso a magia tenha exigências, a arma custa 5 PEs a maispor cada uma para deixar de exigí-las (do contrário, a exigência permanecerá). Esse poder pode ser comprado mais vezes, para diferentes magias, ou novamente (pelo mesmo custo) para a mesma magia, permitindo ser usada pela metade dos PMs.

Arena (5 PE): Igual à vantagem Arena, mas concede um bônus de H +1 (ao invés de +2).

Assassina (20 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada pelo portador de uma Maldição, ela revela seu poder total: tornase uma arma +2 contra humanos e semi-humanos (sem bônus contra outras criaturas).

Ataque Especial Combatente (5 PE): uma vez por combate, a arma pode executar um Ataque Especial que aumenta sua Força ou PdF em +2, sem custo em PMs.

Ataque Especial [10 PE]: Essa arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa a Arma. Por Exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (espada) equipada com um Ataque Especial pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4 + 2+ 1 + 2) + 1D.

Camuflagem [5 PE]: Suas armas e armaduras são ilusoriamente disfarçadas ou ficam magicamente guardadas até entrar em combate.

Carga Extra (5 PE): Quando a arma absorve PVs ou PMs (com os poderes Absorvedora ou Vampírica), ela não pode absorver mais que o limite máximo definido pela Resistência do portador. Mas se ela tiver o poder Carga Extra ela pode absorver 10 PVs/PMs a mais. O poder deve ser comprado separadamente para Pontos de Vida e Pontos de Magia. Ele também pode ser comprado mais vezes e aumentar capacidade da Carga Extra. Os PMs e PVs extras que forem absorvidos ficam na arma, então o personagem perde o acesso a eles caso perca a arma.

Certeira (20 PE): Ela nunca erra o alvo.

Oponentes bem-sucedidos em um teste de esquiva recebem FD +2 para absorver o dano.

Consciente (5 PE): A arma tem consciência própria, capaz de conversar telepáticamente com seu portador ou com qualquer um em um raio de 5 metros. Quem a ouve sabe de que direção veio o som (mesmo ela se comunicando telepaticamente).

Uma arma ou item consciente sempre tem uma especialização (qualquer uma delas). Ela pode ter mais conjuntos de três especializações (+5 PEs) ou perícias (+10 PEs).

Além disso, uma arma consciente muitas vezes tem Códigos de Honra ou Insanidades (veja sobre armas Honradas e Malditas, no Manual Alpha). Uma arma/item consciente pode impor suas honras e maldições ao seu portador (como esses poderes fazem normalmente) ou guardá-las apenas a si.

Mas, se o portador fizer algo que vá contra o Código de Honra ou Insanidade da arma, ela ficará zangada e não irá mais conceder seu Bônus Mágico, até que ele se redima com ela. Enquanto a arma estiver zangada, quaisquer bônus e poderes deixam de funcionar e ela se torna uma arma com um Redutor Mágico -1.

Corajosa (5 PE): Seu portador jamais sente medo, natural ou mágico, e é imune aos efeitos da magia Pânico ou similares.

Colérica (10 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, além do dano, a vítima fica com uma hemorragia, perdendo 1 PV por turno. Uma hemorragia pode ser estacada com magia ou por um teste bem sucedido de Medicina (antídotos não funionam para estancá-la). Construtos e mortos-vivos são imunes.

Contra-atacante (15 PE): Sempre que o portador recebe dano, ele contra-ataca com FA = F + 1d6. Ele pode contra-atacar em uma rodada numa quantidade de vezes igual a H -1. Contra-atacar não conta como uma ação.

Cruel (15 PE): Concede um bônus de F ou PdF +2 contra oponentes que se encontrem Perto da Morte.

Curandeira (20 PE): Ela não provoca dano, seus ataques curam PVs. Ela cura PVs em uma quantidade igual a F + 1d6, pois quanto mais forte a pancada mais os poderes de cura são extraídos. Contra mortos-vivos e criaturas das trevas, a arma causa dano com FA normal. É muito usada por clérigos e baluartes em geral.

Curandeira das Trevas (15 PE): É uma arma normal contra seres vivos, mas contra mortos-vivos e seres das trevas ela é uma arma de cura, restaurando PVs igual a F + 1d6. Essa arma é muito usada por necromantes, mas existem casos onde heróis portam uma arma dessas e só descobrem quando enfrentam um grupo de mortos-vivos, mas aí já é tarde demais.

Dano Específico [5 PE cada]: Essa arma recebe +1 na FA quando confronta um tipo específico de criatura: Humanos; Semi-humanos; Humanóides; Youkai; Construtos; Mortos-Vivos; algum monstro Específico. +5 PEs por ponto de incremento até o limite de +3 na FA. Outro benefício é que sua arma detecta a aproximação da espécie inimiga por algum sinal luminoso, sonoro, cromático, etc. Não diz a localização ou a quantidade de inimigos, apenas que estão por perto.

Dado Selvagem (10 PE): Sempre que rolar o dado da FA e obter um resultado 6 role mais um dado e some ao total. Caso esta nova rolagem também resulte 6, role de novo. E assim por diante, até você conseguir um resultado diferente de 6. Por outro lado, se nessa jogada você rolar 1, a FA é reduzida pela metade.

Dano Duplo (5 PE): A arma possui dois tipos de dano: um machado (corte) que tem um martelo (esmagamento) do outro lado, uma alabarda que tem corte e perfuração, uma lança que tem perfuração e esmagamento (com o cabo) e por aí vai. O jogador pode decidir o tipo de dano que vai provocar no momento do ataque, sem nenhuma manobra especial. Ainda assim, ele recebe os devidos redutores por usar um tipo de dano que ele não está acostumado, a menos que ele tenha a vantagem Adaptador ou a arma tenha o poder Adaptável.

Dano Energético (5 PE): O tipo de dano e uma energia e não provoca redutores ao usuário caso o tipo de dano dele seja diferente.

Delatora (5 PE): Escolha um tipo de criatura. Sempre que estiver próximo a esse tipo, mesmo que estejam fora da visão ou dissernimento do portador, a arma irá emitir um alerta. O mais comum é que ela fique brilhando ou que emita um som agudo, mas existem outras variações.

Destruidora (15 PE): Toda vez que o portador consegue um crítico, além do dano, ele ajuda a destruir a defesa do adversário. O alvo realiza um teste de Armadura e, em caso de falha, recebe um redutor de A –1 até o final do combate. Os redutores podem se acumular até um máximo de A 0.

Deus Ex Machina (5 PE): Quando o portador dessa arma executa a manobra Sacrifício Heróico, ele ataca com FA = F + H + 3d6, sendo o último dado a ser lançado o determinante de um acerto crítico ou não.

Espiritual [+1 ponto]: A arma causa dano nos PMs ao invés dos Pvs. Caso os PMs do oponente caiam para 0, com golpes desferidos pela Arma, o oponente deve fazer um teste de Resistência, no caso de falha ele desmaia. Especialmente desejada por clérigos e Paladinos proibidos de causar ferimentos em combate.

Espiritual (20 PE): além de dano físico, a arma também causa dano espiritual. Sempre que a vítima perde Pontos de Vida, também perde esse valor

em Pontos de Magia.

Famosa (5 PE): Essa não é uma arma comum. Existem lendas em torno dela e canções sobre seus antigos portadores. Ela matou terríveis monstros e foi usada em batalhas legendárias. Por isso, o herói que a carrega é bem-visto e tem uma certa notoriedade quando está com ela. Mas, de igual modo, muitas pessoas com más intenções tentarão se apossar dela.

Forma Alternativa (20 PE): A arma tem uma forma "verdadeira". Talvez ela se transforme em um ser humano, em uma máquina ou em um pequeno gatinho. Em sua outra forma ela é feita da mesma quantidade de pontos (arredonde os PEs para baixo) +3 (e deve comprar a vantagem Forma Alternativa).

Mesmo que sua forma verdadeira seja de um ser inteligente, ele só pode se comunicar na sua forma de item caso possua o poder Consciente.

Mas também existem casos em que a forma alternativa de um item é... outro item!

Flagelo (5 PE cada): escolha um grupo de criaturas entre os seguintes: humanos, semi-humanos, humanóides, youkai (incluindo mortos-vivos) ou construtos (incluindo mechas). Contra criaturas do tipo escolhido, a Força ou PdF da arma aumenta em +1. Esta habilidade pode ser escolhida mais vezes, para criaturas diferentes.

Imponente (5 PE): A arma tem uma aparência amedrontadora. Não chega a ser horripilante (como se tivesse a desvatagem Monstruoso), mas causa impacto em quem a vê. Seu portador recebe +1 em testes de Interrogatório e +2 de Intimidação.

Incorporável (5 PE): A arma pode ser incorporada pelo portador, seja a prendendo de forma efetiva, a absorvendo para dentro de seu corpo ou de outra maneira. Incorporar a arma gasta um turno inteiro e 2 PMs. Ela permanece incorporada e só pode ser arrancada dele quando ele for rebaixado a 0 PVs. Mesmo que ele fique indefeso (imobilizado, paralizado, petrificado), ela ainda não pode ser retirada.

Localizadora (5 PE): Escolha um tipo de território presente na vantagem Arena. Sempre que o portador segura a arma ou item de maneira leve e sem pressão, ela aponta para a direção ao tipo de território escolhido que está mais perto. Muito útil para encontrar água, cidades ou outros tipos de locais específicos. Há uma versão mais poderosa, por 20 PEs, que aponta para a direção veios de minérios (Mithril, Adamante, Ouro etc).

Munição Ilimitada (15 PE): A arma nunca esgota suas munições.

Pesada (10 PE): A arma é muito pesada e difícil de manejar, por isso a Habilidade do usuário não conta na FA, sendo esta igual a F +1d6 +2. No caso de acertos críticos, a Força é triplicada.

Protetora (10 PE): A arma proteje seu usuário, seja porque tem um escudo embutido, uma barreira mágica, ou porque é tão leve ou pequena que permite que ele se defenda mais facilmente. Por 10 PEs ela concede A +1. Outras versões mais caras seguem a pontuação do poder Bônus Mágico (no Manual Alpha).

Profana (5 PE): Este tipo de arma possui a maldição de deuses malignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Códigos de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também fazem com que uma criatura seja considerada benigna para esta arma. Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados benignos.

Refletora (30 PE): A arma, escudo ou item reflete qualquer magia lançada sobre seu portador de volta para quem a invocou, seja magia de ataque, de efeito ou de cura.

Regeneradora (20 PE): Sempre que o portador estiver Perto da Morte, ele recebe 1d6 -1 PVs por turno, até que morra ou que saia da condição de Perto da Morte.

Resistência Mágica (20 PE): Sempre que o portador receber um ataque proveniente de magia, ele pode aumentar sua FD em uma quantidade igual a de PMs gastos. O número máximo de PMs que podem ser usados é igual à Resistência dele.

Retornável [5 PE]: Caso seja derrubada ou arremessada essa arma volta imediatamente para as mãos do usuário no mesmo turno.

Sagrada (30 PE): nas mãos de qualquer personagem, é apenas uma arma +1. Contudo, quando empunhada por um Paladino, ela revela seu poder total: torna-se uma arma +2, ou +3 contra youkai (incluindo mortos-vivos).

Sagrada Menor [10 PE]: Esta vantagem aumenta em +1 ponto a Força e a Armadura do usuário quando ele enfrenta criaturas malignas.

Secreta (5 PE): Ou a arma é muito pequena, ou não se parece uma arma (violão, vassoura), ou então pode ficar escondida de maneira a passar desabercebida, sempre fazendo o portador parecer inofensivo. Caso seu inimigo ainda não tenha conhecimento da arma, o portador recebe um bônus de H +2 na Iniciativa.

Tamanho Variável [5 PE]: Mudar dimensões da Arma, desde que se trate de um mangual, bastão, lança, corrente, etc. Funciona como Membros Elásticos: atacar à distância sem PdF até 10m. Assim a arma também se torna multifuncional servindo como vara de salto, gazua, ponde, etc.

Transformável [10 PE]: A arma pode alterar ligeiramente a sua forma, mudando a lâmina de lugar, esticando, entortando, etc. Isso significa mudar o tipo

de dano e transformá-la numa ferramenta. Funciona como a Vantagem Adaptador.

Vampira [30 PE]: suga para você a mesma quantidade de pontos de vida que o inimigo perdeu no ataque, em termos de regras você recupera a mesma quantidade de PVs, que causar de dano ao inimigo, sem a possibilidade de ficar com mais pontos de vida.

Violenta (20 PE): Sempre que conseguir um acerto crítico, a Força do portador é multiplicada x3. No caso de estar usando alguma outra manobra que multiplique a Força, o multiplicador vai para x4.

Visão/Teleguiado [10 PE]: Com alguma concentração você pode enxergar pelo ponto de vista de suas flechas/projéteis ao dispará-las. E poderá guiá-las para acertar o alvo, em termos de regras é igual a Ataque Especial Teleguiado.

Veloz (5 PE): esta arma oferece H+2 apenas para testes de Iniciativa.

Venenosa (15 PE): sempre que o atacante realiza um acerto crítico, além de sofrer dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, será envenenada, perdendo 2 PVs por turno até curar-se (com magia ou antídoto) ou morrer. Construtos, mortosvivos e criaturas com Armadura Extra ou Invulnerabilidade (químico) são imunes a este efeito.

Vorpal (30 PE): caso você consiga um acerto crítico, a vítima deve fazer imediatamente um teste de Armadura: se falhar, será decapitada. Se tiver sucesso, apenas sofre dano crítico normal. Construtos, mortos-vivos (exceto vampiros) e criaturas com várias cabeças (como hidras) não morrem devido à perda da cabeça; em vez disso, sofrem dano normal.

Xamânica (10 ou 5 PE): Por 10 PEs é uma arma normal, mas também pode ferir espíritos e outros seres incorpóreos. Por -5 PEs a arma não pode acertar seres com corpos físicos, apenas seres incorpóreos.

Arma Invocada [-1 ponto]: Esta é uma DESVANTAGEM para armas. Sua Arma Especial permanece em outro Plano e pode surgir em apenas 50% do tempo: brota do chão em territórios selvagens, apenas à noite, se forma a partir de sucata ou outros materiais, etc. 1 PM para invocar.

Alcance Curto (-5 PE): A arma só pode atingir alvos até 5m por ponto de PdF.

Ansiosa (-5 PE): Toda vez que estiver em situação de perigo ou de tensão, a espada salta para a mão do seu dono, mesmo que não ele queira (pode ser que ela não pule, mas atrai a mão do dono para si). Sempre que o portador quiser usar outra arma, deve fazer um teste de Resistência para sacar outra arma.

Dolorosa (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PV por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PVs adicionais a serem absorvidos.

Encrenqueira (-15 PE): Ela tem um porte avantajado, uma aparência horripilante ou uma aura mágica. Não importa o que seja, mas ela sempre atrai encrencas. O portador sempre será considerado culpado de qualquer confusão que aconteça por perto. Além disso, ele sempre será o alvo dos inimigos mais fortes que atacarem o grupo e as chances de aparecer inimigos no caminho do seu dono dobram.

Estressante (-10 PE): Sempre que for usada, consome 1 PM por turno de seu portador. Esse poder pode ser adquirido mais vezes, ao custo de -5 PEs por PMs adicionais a serem absorvidos.

Exótica (-5 PE): A arma vem de uma cultura diferente, de um planeta alienígena ou por uma raça fantástica desconhecida. Apenas personagens com Adaptador, Inculto (vindo do mesmo lugar que a arma), Alien (igual inculto) ou alguma perícia específica que abranja a cultura do povo que a criou (história, ciências proibidas) podem usá-la normalmente. Para outros seres, ela não concede nenhum bônus ou poder.

Frívola (-10 PE): A arma não concede seus bônus e poderes em todos os momentos. Pode ser que ela tenha consciência própria ou apenas seja diferente do padrão. Sempre que for iniciar um combate, o jogador deve rolar um dado: se tirar de 1 a 3 os bônus e poderes podem ser usados normalmente. Se tirar de 4 a 6, os bônus e poderes não funcionarão.

Modelo Especial (-5 PE): A arma ou é muito grande, ou muito pequena ou tem uma ergonomia para seres com pinças ou tentáculos. Seja como for, apelas personagens com Modelo Especial do mesmo tipo podem usá-la. Para outros personagens, ela não concede bônus e ainda dá um redutor de FA -1.

Não Mágica (-5 PE): Ela é uma arma comum e seu bônus não é considerado mágico. Obviamente, esse poder só pode ser comprado por armas e itens que causem dano.

Maldita [-1 ponto]: Esta é uma DESVANTAGEM para armas, no momento da luta a Arma salta para suas mãos e você nunca pode optar em lutar sem ela.

Perto da Morte (variável): O Bônus Mágico da arma só tem efeito quando o personagem está na condição de Perto da Morte (PVs iguais ou menores que o valor da Resistência). O custo negativo de PEs é igual à metade do custo do bônus. Obviamente, apenas armas que tenham um Bônus Mágico podem ter essa maldição. Veja também a maldição Poder Derradeiro.

Poder Derradeiro (-5 PE): Escolha um poder da arma. Ele só poderá ser usado quando o portador estiver Perto da Morte. Essa maldição pode ser comprada mais vezes, para poderes diferentes. Ele só pode ser comprado para poderes que custem 10 PEs ou mais. Veja também a maldição Perto da Morte.

Sedenta (-15 PE): A arma precisa tirar uma vida antes de ser novamente guardada, nem se seja a vida do seu portador, levando-o a se suicidar. Ao final de um combate onde não tenha matado ninguém com a arma (seja inimigo, aliago ou terceiros), o personagem deve ser bem sucedido em um teste de R-2. Se falhar, ele terá uma das seguintes atitudes: matará algum oponente ou aliado caído (desacordado ou muito ferido), iniciará um novo combate (mas com os efeitos da desvantagem Fúria) ou tirará a própria vida com a arma.

Vulnerável (variável): como a desvantagem, o portador dessa arma/item não usa a Armadura na FD contra certo tipo de dano. O custo depende do tipo de vulnerabilidade:

Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico são -5 PEs cada. **Corte, Perfuração ou Esmagamento** são -10 PEs cada. **Força, Poder de Fogo ou Magia** são -15 PEs cada.

ARMAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (50 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Adamantinum (50 PE): A substância é de origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armas de corte e perfuração feitas a partir dela ignoram 5 níveis da armadura do alvo.

Aço Nuclear(100 PE): retirado do centro do planeta dos metalian esse metal forma as lâminas pais poderosas do universo e ignora totalmente a armadura do alvo.

Mithral (10 PE): Também chamada "prata verdadeira", é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura.Armas feitas desse material ignoram 1 níveis da armadura do alvo. E tem 30 % do original.

ARMADURAS ESPECIAIS [VARIÁVEL]

Uma "armadura" não precisa ser necessariamente uma couraça metálica (muito embora este seja o tipo mais comum). Em termos de jogo, "armadura" é qualquer traje protetor. Da armadura de super-cerâmica do policial do espaço, ao vestido colorido da menina mágica, todos seguem as mesmas regras básicas.

Um personagem nunca pode usar mais de uma armadura Especial ao mesmo tempo.

Uma armadura é desconfortável, mesmo que não se pareça com uma: dormir usando armadura Especial é o mesmo que descansar em lugar inadequado (8 horas de repouso recuperam PVs e PMs equivalentes a 2 horas). Vestir ou remover uma armadura leva 1 turno.

A seguir estão os poderes possíveis para uma armadura Especial, e seu custo em Pontos de Experiência. Um mesmo traje pode ter vários poderes. Uma armadura pode ter certas desvantagens que pioram seu desempenho, mas também reduzem seu custo.

Bônus Especial (variável): este é o poder mais comum em uma armadura mágica. Enquanto está sendo utilizada, ela aumenta a Armadura do usuário. O custo da armadura depende desse aumento:

Armadura +1: 10 PE

Armadura +2: 30 PE

Armadura +3: 50 PE

Armadura +4: 70 PE

Armadura +5: 100 PE

Se você quiser evoluir a sua armadura só paga a diferença, para o próximo nível. EX: Bônus +1 10 PE para bônus +2 paga-se somente +20 PE (você já havia pago 10 PE por +1).

Armadura de Material Especial: Estas Armaduras são feitas de materiais especiais que as permitem ser muito superiores as normais, dando ao usuário o poder de invulnerabilidade contra todos os danos físicos (mas não os energéticos). Armaduras fabricadas de materiais especiais como, Adamantinun, Metal Nuclear, Luz destruidora (sabres de Luz). Tem seu custo em PE (Pontos de Experiência) multiplicados por 2 para calcular o custo de uma armadura Desse material.

Armadura Extra (variável): como a vantagem, este traje dobra a Armadura do usuário contra certo tipo de dano. O custo da armadura depende daquilo a que ela é resistente: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 15 PEs cada. Corte, Perfuração ou Esmagamento: 20 PE cada. Força, Poder de Fogo ou Magia: 30 PE cada.

Confortável (5 PE): você pode dormir normalmente com esta armadura, recebendo os benefícios normais por descanso.

Incorpórea (30 PE): uma vez por dia, durante 10 minutos, o usuário pode tornar-se intangível como um fantasma. Neste estado ele é imune a todas as formas de dano físico e energia. Sofre dano apenas por magia, ataques de um xamã, ou ataques de outra criatura incorpórea. Da mesma forma, não pode usar sua própria Força ou PdF para interagir com o mundo

físico — pode tocar apenas xamãs e outros seres incorpóreos.

Invulnerável (variável): como a vantagem, este traje divide por dez qualquer ataque ou dano de certo tipo. O custo da armadura depende daquilo a que ela é invulnerável: Fogo, Frio, Elétrico, Químico ou Sônico: 30 PE cada Corte, Perfuração ou Esmagamento: 50 PE cada Força, Poder de Fogo ou Magia: 100 PE cada

Submarina (10 PE): a armadura permite ao usuário respirar normalmente embaixo d'água, e também mover-se com velocidade normal.

Toque de Energia (5 PE): uma vez por combate, o usuário pode executar uma manobra Toque de Energia como se tivesse essa vantagem, causando dano igual a seu valor de Armadura +1d, e sem gastar Pontos de Magia. O tipo de energia é escolhido quando a armadura é construída, e não pode ser trocado.

Voadora (20 PE): a armadura permite ao usuário voar, como se tivesse a vantagem Vôo.

ARMADURAS DE MATERIAL ESPECIAL

Adamantina (30 PE): é o material mais forte e resistente que existe, o epítome da matéria concreta, oposto absoluto do sobrenatural. Adamantina possui todas as propriedades do ferro frio. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Adamantinum (30 PE): A substância é de origem alienígena, e veio para Terra em um meteoro. Por isso, ela existe em uma quantidade muito pequena na Terra - ao todo são apenas algumas centenas de quilos. Ela é praticamente indestrutível, muito mais resistente do que qualquer outro material existente na Terra. Essa liga metálica é tão poderosa que armaduras com armadura extra todos os danos físico.

Aço Nuclear(50 PE): retirado do centro do planeta dos metalian esse metal é o mais poderoso do universo, deixando o alvo invulnerável a todos os danos físicos.

Mithral (10 PE): Também chamada "prata verdadeira", é um raro e lustroso metal mágico que possui as qualidades da prata, a força do aço, resistência maior que aço e metade do peso do aço. Mithral tem dureza 15 e 30 pontos de vida por polegada de espessura. Armaduras feitas desse material ignoram penalidades quando se dorme com elas, pois não são incômodas pelo seu peso.

Lista de Equipamentos não Especiais

Parte integrante do Manual dos Super Heróis 3D&T.

DISPONIBILIDADE

Todos os itens apresentados aqui são classificados em Comuns, Incomuns e Exóticos. Exceto se o mestre especificar o contrário, cada jogador pode adquirir (antes do jogo começar) até 3 itens Comuns, 2 Incomuns e 1 Exótico, se puder pagar por eles.

Ao lado do nome de cada item/arma, você verá uma letra indicando se aquele item é **Comum (C)**, **Incomum (I)** ou **Exótico (E).**

Comum: uma faca ou até mesmo uma espada não é uma arma surpreendente no mundo de hoje (tanto que são adquiridos sem custo na tabela de armas brancas).

Incomum: um nunchaku já é mais raro de se ver, não está sempre disponível como equipamento nas aventuras de hoje. O mesmo vale para shurikens, por tratarem-se de armas de outra cultura.

Exótico: uma espada de energia ou construída com vibrolâmina monofilamentar, que representa um avanço à frente de seu tempo no campo tecnológico de combate.

EQUIPAMENTOS CONCEDIDOS PELO PATRONO

Pode ser que os jogadores não queiram transformar Pontos de Personagem em Pontos de Experiência. Pode ser que o mestre queira condicionar a aquisição destes itens a um Patrono.

Esta é uma vantagem que custa 1pt (Veja em Apoio e Pg. 36 do Manual 3D&T Alpha) e concede automaticamente 10 PE's a quem adquiri-la.

Estes Pontos de Experiência obtidos pela vantagem Patrono representam o acesso que os jogadores terão para comprar suas armas e equipamentos, e só podem ser usados para a aquisição dos mesmos..

CHANCE DE NOCAUTE

Na descrição de algumas armas você encontrará o termo "Chance de Nocaute". Esta é uma rega opcional de combate que permite nocautear o inimigo sem vez de matar. Isso significa que um alvo atingido por uma arma dessas pode cair desacordado (ficando a mercê do oponente) caso não resista.

Antes de fazer o ataque, você deve declarar que esta atacando para nocautear, não para ferir. Você faz suas rolagens pra FA normalmente, mas não causa dano.

A seguir a vitima faz um teste de Armadura. Se falhar deve então fazer um teste de Resistência. Caso algum dano tenha sido recebido (ou seja, se perdeu Pontos de Vida) você sofre um redutor no teste de Resistência. Por exemplo, R-1 se sofreu 1 Ponto de dano.

Se uma arma possui Chance de Nocaute +1, um alvo com A3 deverá rolar 1d e tirar 4 ou menos para não cair nocauteado.

Um “6” continua sendo uma falha. Se falhar em sua jogada, o alvo foi nocauteado pelo efeito da arma em questão, e está desacordado. Se uma arma possui a descrição “Chance de Nocaute – 1”, você deverá SUBTRAIR esse valor da Armadura antes de fazer o teste. Então, uma A3, passaria para A2 caso precisasse ser testada contra uma arma com Chance de Nocaute –1. Um alvo nocauteado está Indefeso (Pg 71 do Manual 3D&T Alpha), à mercê de seu atacante, e contará apenas com sua Armadura para a FD. Ele faz um teste de R em cada rodada seguinte para tentar voltar à ativa. Se falhar, deve repetir o teste nas rodadas subseqüentes (com +1 para cada teste falho anterior).

Nenhum jogador pode usar um Ponto de Experiência para comprar um Sucesso Automático em um testes de Chance de Nocaute.

ARMAS BRANCAS

Bastão (C) (F; Físico, Esmagamento): clavas improvisadas, cassetetes policiais, cajados “Bo” ou tonfas. Pode ser usado de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): um único ataque com FA = H+F+1d, ou dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Possui Chance de Nocaute +2. Custo 5 PE

Espada (C) (F; Físico, Corte): arma metálica com lâmina variando de 60cm a 1,80m. Uma espada “normal” tem em média 90cm e pesa cerca de 2kg. A jogada de ataque com uma espada não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Espada de Energia/Luz (E) (Força - Energia, Fogo): ao invés de uma lâmina metálica, a espada é gerada a partir de um feixe energético de alta potência, que corta e cauteriza ao mesmo tempo. Uma espada de energia também gera um redutor de –2 na FD. Custo 20 PE

Faca (C) (F; Físico, Perfuração): lâmina com no mínimo 15cm e não mais que 60cm de comprimento. A jogada de ataque com uma faca não possui nada de diferente (sua FA continua sendo igual a H+F+1d).

Machadinha (C) (F ou PdF; Físico, Corte): versão menor do machado, que pode ser arremessada pelo personagem (neste caso, use as regras de normais de alcance de ataques à distância de 3D&T Alpha, mas considere a FA igual a H+PdF+1d-1). O redutor de “-1” é ocasionado pelo uso diferenciado (arremesso) de uma arma não balanceada para esse fim. Custo 5 PE.

Machado (I) (F; Físico, Corte): inicialmente uma ferramenta para derrubada de árvores, encontrou seu lugar no campo de batalha. É basicamente uma lâmina fixada perpendicularmente a uma haste (que pode ser de madeira, metálica etc).

Machado de Guerra Duplo (E) (F; Físico, Corte): como o nome indica, possui dois gumes com lâmina para golpes cortantes. É o mais poderoso dentre os machados no campo de batalha. Um Machado de Guerra Duplo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PE.

Martelo (I) (F; Físico, Esmagamento): é uma das mais pesadas armas brancas a causar dano por esmagamento. Trata-se de uma cabeça de metal fixada a uma haste perpendicular por meio de um alvado (ou olho, a abertura pela qual a haste passa).

Pode ter o design que o personagem quiser. Um Martelo gera um Bônus de +1 na FA. Custo 10 PEs

Nunchaku (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de artes marciais que consiste em dois bastões interligados por uma corrente. Um atacante pode usá-lo de duas formas (escolha uma no início de sua rodada): ou realiza um único ataque com FA = H+F+1d, ou executa dois ataques (contra alvos diferentes) na mesma rodada com FA = H+1d. Tem Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Soco Inglês (I) (F; Físico, Esmagamento): arma de metal usada encaixada em uma mão, através de orifícios onde ficam os dedos. Possui chance de nocaute +1. Custo 5 PE.

Vibrolâmina Monofilamentar (E) (F; Físico, Corte): a peça mais afiada possível de ser fabricada por tecnologia terrestre. Consiste em um dispositivo que permite à lâmina vibrar centenas de vezes por segundo. Qualquer espada, machado ou outra arma cortante equipada com vibrolâmina monofilamentar reduz a Armadura que entra no cálculo da FD do alvo por 2 (arredondando para baixo quando necessário) antes de ser subtraída da FA. Custo 30 PE.

ARMAS DE PROJÉTEIS E DE ARREMESSO

Arco ou Besta (I) (PdF; Físico, Perfuração): fabricados em fibra de carbono e cordas de nylon, pode ser desmontado para facilitar o transporte. É usada por heróis e criminosos excêntricos.

Laminas de arremesso (C) (PdF; Físico, Corte): nesta categoria estão incluídas facas de arremesso (menores e mais leves que facas de combate, balanceadas para permitir maior precisão) e as lâminas e estrelas de arremesso ninja.

Bumerangue (C) (PdF; Físico, Esmagamento ou Corte): são armas exóticas usadas pelos nativos australianos. Podem ser normais (Esmagamento) ou de metal (Corte). Tem Chance de Nocaute +2. Custo 5 PE.

Granada Ácida (C) (PdF; Energia, Quimico): essas granadas são concentradas com acido. Este artefato guarda um poderoso ácido com propriedades voláteis que se transforma em um gás corrosivo concentrado em contato com o ar. Para usá-lo, faça uma jogada normal de ataque à distância (FA

= H+PdF+1d). Se a FA superar a FD, todos dentro da área de efeito sofrem o dano resultante da diferença entre FA e FD. Na rodada seguinte (a 2ª rodada de efeito da granada ácida), entretanto, os alvos continuam sofrendo dano: o mesmo sofrido na rodada inicial –1, mesmo que tenham saído à tempo da área de efeito com seu Movimento (eles já entraram em contato com o ácido, problema deles!). Apenas na 3ª rodada de efeito da granada os alvos terão direito a um teste de R+1 para tentar evitar novo dano (se falharem, o dano será o mesmo da 1ª rodada –2). A granada ácida continua provocando dano por mais uma última rodada (a 4ª). O dano é igual ao dano da 1ª rodada – 3. Na 4ª rodada da granada ácida, o teste de Resistência para evitar o dano é feito com R+2. O dano de uma granada ácida pode encerrar antes da quarta e última rodada de duração (se o dano foi igual ou menor que 3 pontos, por exemplo). Neste caso, atribua que a granada perde seu efeito antes da hora (ou que o alvo não se expôs em demasia à intoxicação). Custo 10 PE.

Granada Atordoante (E) (PdF; Energia, Sônico): também conhecida como "bomba de efeito moral", esta granada emite um ruído estrondoso quando explode. Jogue sua FA com a granada (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo não perde PVs, mas fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Granada Cegante (E) (PdF; Energia, Luz): funciona como a granada atordoante, mas ao invés de um estrondo, ela emite um brilho ofuscante capaz de cegar temporariamente alvos desprevenidos dentro da área de efeito. Jogue sua FA à distância normalmente (H+PdF+1d). Caso ela supere a FD, o alvo não receberá dano; ao invés disso, estará cego por um número de rodadas igual à diferença entre a FA e a FD. Cego, o personagem tem H-1 para ataques corporais e H-3 para ataques à distância e esquivas (para personagens com Audição Aguçada ou Radar, o redutor é de H-1 ao invés de H-3 para ataques à distância) e tem H- 1 para notar inimigos escondidos. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios X são anulados pela cegueira. Custo 5 PE.

Granada de Fragmentação (C) (PdF; Físico, Esmagamento): o tipo clássico. Você retira o pino e a arremessa. Ela explode em uma violenta onda de estilhaços. Sua FA com a granada de fragmentação é igual a (H+PdF+1d). Os alvos na área de efeito devem ser bem sucedidos em uma Esquiva para receber meio dano (ou dano total em caso de falha). Se o personagem tirar "1" no dado em seu teste de Esquiva, não leva nenhum dano. Chance de Nocaute +1. Custo 5 PE.

Granada de Gás do Sono (C) (PdF; Energia, Quimico): alvos dentro da área de efeito (incluindo os personagens) devem passar em um teste de Resistência +1, ou cairão desacordados imediatamente na rodada seguinte, ficando assim por 1d-1 rodadas (mínimo 1 rodada). Alvos assim estarão indefesos, e sua única FD será igual a sua Armadura. Custo 5 PE.

Granada Lacrimejante (C) (PdF - Energia, Quimico): gera uma nuvem irritante para a visão (os olhos começam a arder). Um personagem sem condições (a critério do mestre) ou sem equipamento apropriado (máscara de gás) sofre –1 em todos os testes de perícias, características, jogadas de ataque e defesa por 3 rodadas ou enquanto estiver dentro da nuvem, devido à irritabilidade provocada pela fórmula lacrimejante. Custo 5 PE.

ARMAS DE FOGO

Atordoador Sônico (C) (PdF; Energia, Sônico) : esta arma não causa dano, mas ataca o sistema nervoso central da vítima. A mecânica de jogo é semelhante à da Granada Atordoante: jogue sua FA com o Atordoador (H+PdF+1d) contra FD do alvo. Em caso de um ataque bem-sucedido, o alvo fica atordoado por um número de rodadas igual a essa diferença (atordoado, só pode fazer uma ação ou um movimento). Chance de Nocaute -2. Custo 15 PEs.

Fuzil Iônico (E) (PdF; Energia, Elétrico): arma própria para danificar equipamentos eletrônicos através da projeção de um feixe composto por íons (átomos com falta ou excesso de carga). Contra humanos não tem efeito – diferente de construtos baseados em tecnologia, veículos, radares, etc. O mestre define a FD de um alvo, de acordo com a Armadura deste. Algumas sugestões: computador pessoal (FD 4+1d), computador militar padrão (FD 6+1d), computador militar ou veículo especial avançado (com sistemas de mira e rastreio, FD 8+1d), equipamentos espaciais (desenvolvidos pela NASA por exemplo, FD 10+1d), mecha senciente (como os "Transformers", FD baseada na Habilidade + a Armadura do robô em escala Sugoi ou Kiodai, dependendo do tamanho dele + 1d). Custo 10 PE.

Lança-Chamas (I) (PdF, Energia, Fogo): armas convencionais que disparam cargas concentradas de napalm, um adesivo inflamável. Contra materiais inflamáveis, o efeito/dano provocado por um lança-chamas é maior (duplique o PdF de sua FA; O mestre tem a palavra final. Custo 10 PE.

Lança-Chamas de Plasma (E) (PdF; Energia, Fogo): arma semelhante ao lançachamas, porém dispara descargas brutais de plasma de hidrogênio. Um lança-chamas de plasma pode ser usado de duas formas na rodada de combate: ataque direcionado e ataque em arco. Se você optar por um ataque direcionado, você acerta um único alvo com (FA = H+PdF+1d+1). Se você optar por um ataque em arco, poderá atingir uma quantidade de inimigos ao seu redor igual ao seu valor de H (então, com H4 você poderia acertar de uma só vez até 4 inimigos), porém, sua FA para cada um desses ataques é menor (FA = PdF+1d+1). Cada alvo tem direito a uma jogada de defesa (ou a um teste de Esquiva, conforme as circunstâncias). Custo 20 PE.

Lasers (I) (PdF; Energia, Fogo): armas laser existem na forma de pistolas e rifles. Apesar dos avanços de tecnologia (o que leva equipamentos baseados em laser serem uma realidade bastante

"palpável" nos dias atuais, como nas cirurgias oculares, por exemplo) o uso desse equipamento como arma ainda é considerado coisa de ficção pela maior parte da sociedade – o que justifica seu custo (5 PE's) para uma FA+1. Custo 5 PE.

Pistolas (C) (PdF; Físico, Perfuração): este grupo inclui de revólveres a semi-automáticas que disparam projéteis balísticos. Em uma campanha realista, pode ser atribuída a desvantagem Munição Limitada (Pg. 45 do Manual 3D&T Alpha).

Rifles Rifles (C) (PdF; Físico, Perfuração): armas maiores com apoio nos ombros para melhorar a precisão do disparo.

Pode disparar no modo normal (um tiro por vez) ou semiautomático (rajada de 3 tiros em uma única rodada, com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PE.

Submetralhadoras (I) (PdF; Físico, Perfuração): armas menores com maior cadência de tiro (o número de disparos que pode ser efetuado por rodada). Disparam apenas no modo semiautomático (igual a um Rifle) ou automático (rajada de 6 tiros em uma única rodada, cada tiro com FA = PdF+1d; o(s) alvo(s) tem direito a uma jogada de FD para cada disparo). Custo 5 PE.

Taser (C) (PdF; Energia, Elétrico): também conhecido como "eletroperturbador", dispara fibras supercondutoras que atingem o alvo com agulhas específicas pelas quais a carga elétrica é transmitida, afetando diretamente o sistema nervoso da vítima.

MUNIÇÃO ESPECIAL

Perfurante de armadura: revestidas com uma cobertura deslizante (geralmente teflon), estas balas são adequadas para penetrar armaduras e carapaças – mas provocam dano menor , justamente porque penetram sem causar grandes estragos. Esta Munição reduz em 1 ponto a Armadura do alvo, mas também reduz a FA final em -1. Custo 2 PE.

Alto Impacto: esta munição é oposta a perfurante de armadura. São balas mais lentas e com menor pdoer de penetração que balas normais, mas quando penetram o alvo elas expandem, provocando dano muito maior. Aumente a Armadura do alvo em 1 ponto ao usar estas balas e dobre o dano normal por Poder de Fogo. Custo 5 PE.

Sedazan: esta munição especial não exige arma própria (ao contrário de outras armas tranqüilizantes) pois se ajusta a rmas de fogo comuns. São balas que provocam dano mínimo, mas carregam um sedativo poderoso. Ao usar esta munição utiliza as regras de Chance de Nocaute. Não funciona com Construtos ou criaturas imunes ataques Químicos.

OUTROS ITENS

A seguir, listamos o custo em PE de outros itens que podem ser adquiridos pelo personagem.

Algemas: prende-se os braços da vítima para trás, de modo a dificultar o uso de seus manipuladores. Um alvo preso desta forma não pode fazer qualquer teste que requeira o manuseio de coisas. Se for louco o suficiente para atacar, terá –2 na FA e –2 na FD (por conta do estorvo representado pela imobilização). Custo 1 PE.

Cápsula de Oxigênio: um pequeno cilindro com embocadura que permite ao usuário respirar pela boca por 20 rodadas. O personagem não corre o risco de sufocar por gases, afogamento etc. Depois disso, o oxigênio termina e se o usuário ainda estiver no ambiente hostil, ainda pode prender a respiração por Rx5 minutos (em condições normais; R minutos se estiver em combate). Depois disso, começa a perder 1 PV por turno até a morte. Custo 1 PE.

Chave Mestra: parece um canivete repleto de lâminas usadas para abrir as mais diferentes fechaduras. As lâminas não causam dano. A Chave diminui a dificuldade de um teste das perícias Crime ou Investigação (ou da especialização Arrombamento) em uma categoria (um teste Difícil passaria para Normal, e um teste Normal passaria para Fácil). Testes Fáceis teriam sucesso automático. Custo 3 PE.

Coleira Anti-Poder: Com essa coleira no pescoço um personagem ficará impossibilitado de usar qualquer vantagem que utilize Pontos de Magia. Custo 30 PE.

Decodificador de Senha Eletrônica: parece um cartão de crédito ligado por cabos a um pequeno aparelho com mostrador digital (que pode ser confundido com um telefone celular). O cartão é inserido em leitores magnéticos e vasculha o banco de dados ao qual o leitor está conectado, decifrando senhas que aparecem no mostrador digital. Pode ser usado para descobrir desde senhas de caixas eletrônicos até portas especiais codificadas. Fornece +2 em testes de Crime, Investigação ou a especialização Criptografia. Custo 2 PE.

Estrepes: são lâminas de três pontas, do tamanho de uma bola de tênis que, uma vez jogadas no chão, sempre ficam com uma das pontas voltada para cima. É usada para furar pneus de carros em perseguição (o motorista cujo carro passou por cima de uma área de estrepes deve testar H-2 a cada rodada, ou parar o veículo). Estrepes não podem ser arremessados (como shurikens). Caso um personagem pise sobre uma área coberta de estrepes, pode sofrer dano: a "FA" dos estrepes é igual a 2+1d. Custo 1 PE.

Gazua Automática: pequeno aparelho parecido com uma pistola, destranca fechaduras mecânicas simples e complexas. +1 nos testes da perícia Crime (ou Investigação) ou da especialização Arrombamento. Custo 1 PE.

Kit de Ferramentas: kit universal contendo

chaves diversas, alicate de pressão, parafusadeira/furadeira, cortador de vidro com ponta de diamante, cola-tudo, fios metálicos, paquímetro, trena métrica... . Fornece +2 em testes de Habilidade referentes a consertar coisas. Custo 3 PE.

Máscara de Gás: com este equipamento, o personagem fica quase imune aos efeitos das granadas lacrimejantes e de gás do sono, mas ainda está submetido à chance de falha em seus ataques (como na Granada de Fumaça) se estiver dentro de uma área afetada por qualquer tipo de granada. O personagem ganha +4 em testes de R para evitar os efeitos das granadas e gases (mas ainda falha se tirar 6 na jogada). Custo 3 PE.

Mini-Rastreador: sinalizador discreto (do tamanho de uma moeda) que transmite o posicionamento de um alvo a um Receptor GPS (Global Position System – Sistema de Posicionamento Global). Tem alcance máximo de 3 quilômetros. O mestre pode exigir um teste de Habilidade para que um Mini-Rastreador seja colocado em um alvo, sem que este perceba. A qualquer momento, um alvo pode perceber que está com um Mini-Rastreador com um teste bem sucedido de H- 2 (o mestre faz este teste e denuncia ao alvo que ele encontrou o equipamento e está sendo rastreado). Custo 1 PE.

Pistola com Arpéu: disparador de cabo de alta resistência capaz de erguer do solo um ou mais personagens (a critério do mestre). A ponta do cabo tem um gancho específico (arpéu) que se fixa facilmente às reentrâncias dos prédios. O cabo tem extensão total de 25m. Uma vez que o arpéu esteja fixado, o personagem pode acionar um pequeno motor elétrico na pistola, que irá recolher o cabo, desta forma içando o personagem que segura a pistola. Bônus de +4 em testes de Alpinismo. Custo 2 PE.

Receptor GPS: equipamento de leitura de posicionamento global. Interpreta os sinais emitidos por um mini-rastreador, indicando coordenadas e o posicionamento em mapa digital do alvo rastreado. Desde que o alvo carregue um mini-rastreador, você tem +4 em testes da perícia Sobrevivência (ou a especialização Rastreio) para rastreá-lo. Custo 3 PE.

Spray de Pimenta: usa-lo requer uma jogada de ataque à distância (H+PdF+1d). O alcance é de 3m. Em caso de sucesso no ataque, a vítima não sofre dano, mas a diferença pela qual você ganhou (FA – FD) será subtraída das jogadas de FA do alvo afetado por 3 rodadas. Então, se você usou Spray de Pimenta (e atacou com FA 10) e o alvo obteve apenas FD 6, esse alvo terá –4 em sua FA pelas próximas 3 rodadas. O alvo pode reduzir o redutor à metade, com um teste bem-sucedido de Resistência imediatamente antes de seu próximo ataque (neste exemplo, se o alvo passasse no teste, seu redutor seria de –2 por três rodadas, ao invés de – 4). Nas rodadas seguintes, enquanto o spray ainda estiver fazendo efeito, a vítima precisa repetir o teste de R se quiser continuar minimizando o redutor em sua FA. Custo 2 PE.

Tocha de Acetileno: ferramenta usada para cortar ou soldar metal. Fornece +2 aos testes envolvendo a perícia Máquinas (ou a especialização Mecânica), relacionados a essas atividades.

Usar uma tocha de acetileno para atacar como arma improvisada é complicado. Você usa seu PdF na FA (como se fosse uma jogada de ataque à distância) mas o alcance efetivo do ataque é corpo-a-corpo (a chama da tocha não é suficiente para cobrir grandes distâncias). Além disso, sua FA estará submetida a um redutor de –3 pelo uso improvisado (como arma) da ferramenta. Custo 1 PE.

Visor contra Ofuscamento: lentes ou óculos especialmente tratados que fornecem +2 na FD para o personagem para ele resistir aos efeitos da Granada Cegante. Custo 1 PE.

ITENS ÚNICOS

Escudo Bumerangue (Rafademasi**):** Um escudo médio de ferro +1 com design arrojado. Além da proteção (A+1) ele possui as habilidades Arremessável (pode ser usado para atacar inimigos a até 10m, com PdF+1 e dano por esmagamento), Retornável (sempre retorna às mãos do portador no início do turno seguinte) e Armadura Extra (variável, mas sempre contra um tipo de dano físico: corte, esmagamento ou perfuração). Escudo Bumerangue: 50 PE.

ARMADURAS

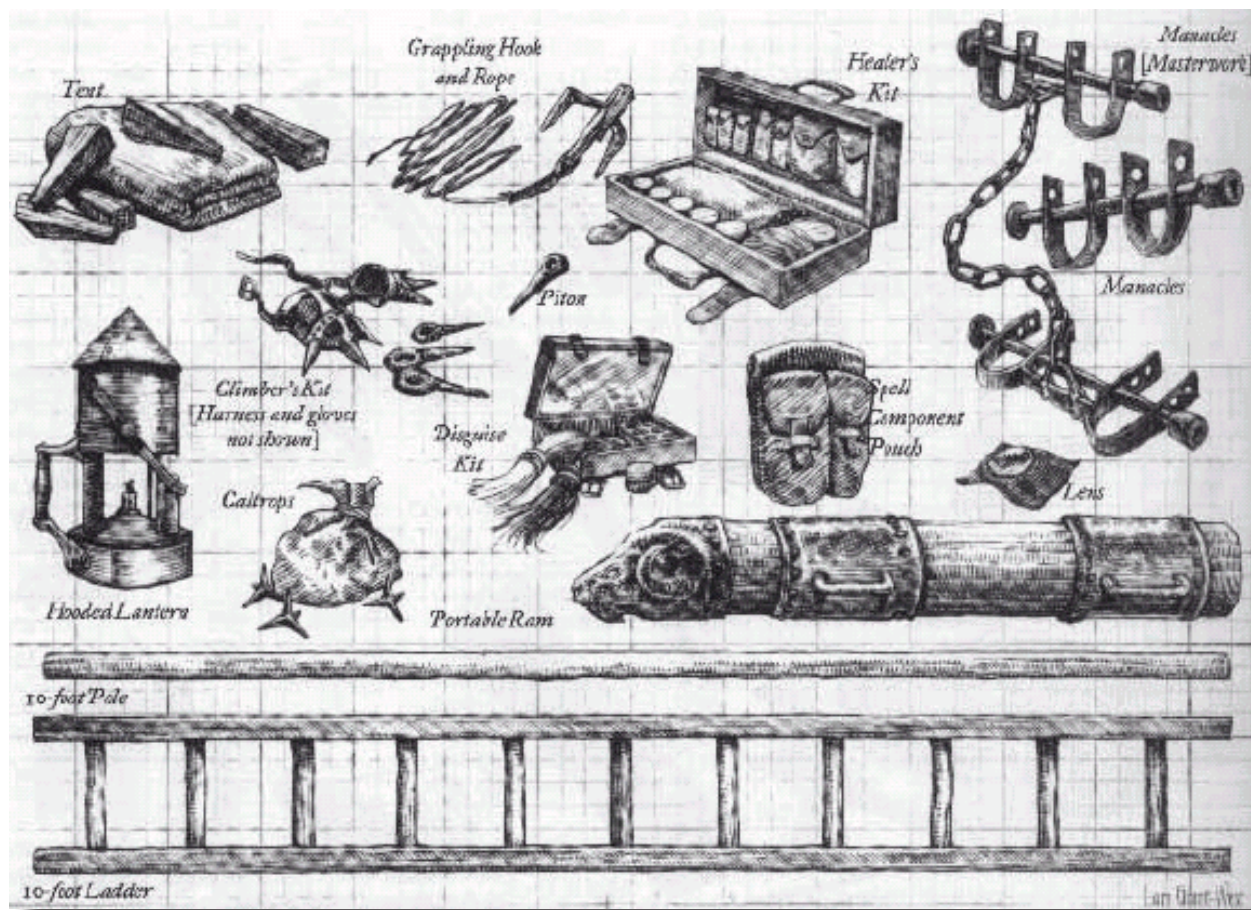
Colete Kevlar (PVs +20): Kevlar é uma fibra sintética de muito resistente e leve. Trata-se de um polímero resistente ao calor e sete vezes mais resistente ao aço por unidade de peso. É usado na fabricação de Coletes à prova de Balas. Funciona como a Vantagem Pontos de Vida Extras (Manual 3D&T Alpha Pg. 37). Custo 10 PE.

Couro Blindado [A+2]: muitos agentes secretos usam roupas feitas com o chamado “couro blindado”, jaquetas e capas confeccionadas com microfibras metálicas que aumentam muito sua resistência; são melhores, mais eficientes e mais leves que coletes à prova de balas. Custo 20 PE.

Couro Camaleão [A+2]: agentes que possuam o poder de ficar invisíveis, mudar de formas e outras habilidades de metamorfose receber roupas especiais, feitas com couro clonado a partir de células de sua própria pele, O agente pode usar seu poder para mudar a cor da roupa ou sua forma. Jaquetas e outras roupas pesadas de couro camaleão oferecem A+1 (elas não possuem microfibras metálicas).

Como foi criada para reconhecer o código genético do usuário, a roupa é inútil para qualquer outra pessoa – exceto, talvez para análise de DNA. Qualquer poder do couro Camaleão deve ser comprado separadamente ao bônus de Armadura. Custo 20 PE.

Armadura de Combate Propelida [F+1, A+2]: confeccionada com microfibras de titânio e movimentada por servomotores que aumentam a força do usuário. O capacete é equipado com filtros contra gases e comunicador de curto alcance. A armadura pode ser despolarizada e dobrada como uma roupa comum, podendo assim ser guardada em uma mala grande. Custo 30 PE.

Traje de Vácuo [A+1]: versão mais avançada dos velhos trajes pressurizados usados pelos astronautas. Lembra mais uma roupa de mergulho, com um colar metálico para ajustar o capacete. O traje no cinto em um pequeno tanque de oxigênio para meia hora, em emergências. Custo 10 PE.

Horror

Cyberpunk

Supers

Todas as Vantagens e Desvantagens
Divididas em Grupos
Para facilitar a Procura e possível
Restrição do Mestre!

Atênção: Este Livro deve ser usado em conjunto com o MANUAL 3D&T ALPHA.